

HAHMOSUUNNITTELU SARJAKUVATARINAAN

Mirva Pohjonen

Opinnäytetyö

Toukokuu 2013

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU

Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

MIRVA POHJONEN:

Hahmosuunnittelu sarjakuvatarinaan

Opinnäytetyö 48 sivua, joista liitteitä 4 sivua

Toukokuu 2013

Käsittelen opinnäytetyössäni sarjakuvatarinan hahmosuunnittelua. Tavoitteenani on tehdä hahmosuunnittelusta selkeä kokonaisuus ja selvittää, millaisia osia se käsittää. Olen lähestynyt hahmosuunnittelua prosessina ja pyrkinyt myös löytämään työkaluja, jotka auttavat suunnittelussa. Olen tutkinut tekstissäni myös tarinan ja hahmojen välistä suhdetta sekä arkkityyppejä. Tiedonhankintamenetelminä olen käyttänyt alan kirjallisuutta sekä jonkin verran verkkoartikkeleita.

Pyrin etenemään tekstissäni loogisesti, ja sen vuoksi olen jakanut hahmosuunnittelun pienempiin osiin luodakseni siitä selkeän kokonaisuuden. Etenen hahmon sisäisistä ominaisuuksista visuaalisiin elementteihin, koska myös hahmosuunnittelu lähtee liikkeelle hahmon persoonan luomisesta. Olen esitellyt myös erilaisia työkaluja omissa osioissaan.

Projektiosuutena opinnäytetyöhöni piirsin oman Moorville-sarjakuvatarinani prologin. Yritin hyödyntää opinnäytetyöni aikana oppimiani asioita ja keinoja omassa sarjakuvassani nähdäkseni, kuinka hyvin ne toimivat käytännössä. Opinnäytetyöni lopussa on liitteinä Moorvillen konseptitaidetta sekä näytteet character ja model sheet-sivuista.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu

Tampere University of Applied Sciences

Media Programme

Interactive Media

MIRVA POHJONEN:

Character design for a comic story

Bachelor's thesis 48 pages, appendices 4 pages

May 2013

The subject of my thesis is character design for a comic story. My objective is to make character design a clear concept and examine what it consists of. I approach character design as a process and I have also tried to find tools which would help in the design process. I have also studied the relationship between a story and its characters and also archetypes. As a source material I have used mainly books and web articles.

My aim is to proceed in a logic order, and that is why I have divided character design into smaller sections to make it a clear entirety. I proceed from character's inner qualities to its visual elements because character design starts from creating a personality for the character as well. I have also introduced different tools in their own sections in my thesis.

As my thesis project I drew the prologue of my own Moorville-comic. I tried to utilize in the prologue the things I had learned from my thesis to see if they work in practice. In the end of my thesis I have attached some concept art work, character and model sheets from Moorville.

Sisällysluettelo

1. Johdanto	5
2. Mitä on hahmosuunnittelu?	6
2.1 Hahmon ja tarinan sopusointu	7
2.2 "Kuusi kysymystä?"	7
2.3 Seitsemän säännön oppi	9
3. Arkkityyppien historiaa	10
4. Mitä ovat arkkityypit?	10
4.1 Sankari – "minä"	13
4.2 Varjo	16
4.3 Anima ja animus	18
4.4 Mentori	19
4.5 Narri	21
4.6 Temppuilija	22
5. Hahmon synty	24
5.1 Hahmon persoona	24
5.1.1 Character sheet	26
5.2 Visuaalinen erottuminen	28
5.2.1 Tyytilaji	30
5.2.2 Symbolismi	31
5.2.3 Muodot ja silhuetti	31
5.2.4 Model sheet	33
5.3 Ominaiset piirteet	34
6. Tie Moorvilleen	37
7. Yhteenveto	47

Lähteet

Liitteet

1 Johdanto

Hahmosuunnittelu on yksi keskeisimpiä osia sarjakuvan teossa. Kaikki tarinat kulkevat eteenpäin hahmojen avulla. Juuri hahmot ovat niitä, joihin lukijat samaistuvat. Jos hahmot eivät vetoa yleisöön, ei sarjakuvan tarinakaan voi silloin sarjakuvaa pelastaa. Tarina sekä hahmot käyvät käsi kädessä, eikä sarjakuvan tekeminen ole näiden kahden osa-alueen kilpailua vaan yhteistyötä.

Motivaationi tutkia hahmosuunnittelua kumpuaa henkilökohtaisesta unelmasta: olen aina halunnut sarjakuvapiirtäjäksi. Olen myös aina ollut erityisen kiinnostunut erilaisissa tarinoissa esiintyvistä hahmoista ja siitä, mikä tekee fiktiivisistä hahmoista niin vetovoimaisia, vaikka ne herättäisivät lukijassa jopa äärimmäisiä vihantunteita.

Suurimpana ongelmana minulla on ollut se, että olen pystynyt piirtämään visuaalisesti näyttäviä hahmoja, mutta en ole saanut hahmoihin lainkaan ”luonnetta”. Toivon tämän tutkimusmatkan myötä oppivani sen, mikä on olennaisinta hahmosuunnittelussa ja kuinka se kokonaisuutena toimii. Haluan myös oppia, millaisia apuvälineitä hahmosuunnitteluun on tarjolla. Toivon myös, että pystyisin hyödyntämään nämä opit omassa *Moorville*-nimisessä pitkässä sarjakuvatarinassani.

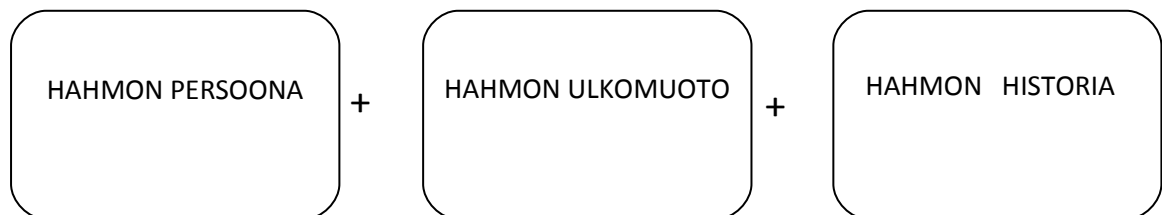
Opinnäytetyössäni olen siis päättänyt tutustua hahmosuunnitteluun ja nimenomaan siihen, mitä vaaditaan, kun hahmoja suunnitellaan sarjakuvaa varten. Käsittelen hahmon luomista sekä persoonan että visuaalisen ulkomuodon kannalta ja tutkin myös arkkityyppien maailmaa. Opinnäytetyöni lopussa käsittelen lisäksi omaa *Moorville*-sarjakuvaprojektiani sen pohjalta, mitä olen oppinut.

2 Mitä on hahmosuunnittelu?

Hahmosuunnittelu on hyvin laaja kokonaisuus, ja sen ymmärtämiseen sekä hallitsemiseen vaaditaan paljon harjoittelua, tarinoihin ja niiden hahmoihin tutustumista sekä tutkimustyötä. Hahmosuunnittelun tekemiseen ei ole kuitenkaan yhtä oikeaa tapaa. Suunnittelun toteuttaminen riippuu siitä, mitkä ovat tarinan tekijän toimintatavat. On kuitenkin tiettyjä peruseriaatteita ja apukeinoja, joita on hyvä hyödyntää, kun lähtee luomaan hahmoja sekä niille tarinaa ja maailmaa.

Useimmiten lähtökohta hahmosuunnittelulle on halu kertoa tarina, mikä johtaa pian siihen, että tarina tarvitsee hahmoja voidakseen toimia ja jatkua. Ilman hahmoja tarinan tapahtumilla ei ole merkitystä eikä minkäänlaisia seurauksia synny. Hahmoa tarvitaan tekemään tarinasta merkityksellinen, ja hahmo on tarinalle ehdoton edellytys. (Withrow 2007.)

Hahmosuunnittelu käsittää kolme asiaa:



Hahmon persoona tarkoittaa sitä, millainen hahmo on ja kuinka hän käyttäytyy. Hahmon ulkomuoto kattaa kaiken visuaalisen informaation, mitä hahmosta halutaan tarjota lukijalle. Näistä kolmesta osasesta hahmon historian luomisen tärkeys vaihtelee tekijästä toiseen, ja on tekijästä kiinni, kuinka syväluotaavan taustan hän haluaa hahmolleen luoda. Hahmon historian merkityksellisyys riippuu myös kerrottavasta tarinasta. Jotkin tarinat hyödyntävät hahmon menneen elämän tapahtumia runsaasti, toisille tarinoille sellainen ei ole ehkä lainkaan välttämätöntä.

Käsittelen hahmosuunnittelun eri osasia myöhemmissä alaluvuissa.

2.1 Hahmon ja tarinan sopusointu

Itselläni on aina ollut ongelmana se, että olen pystynyt piirtämään visuaalisesti hyvin näyttäviä hahmoja, mutta en ole onnistunut sijoittamaan hahmoja minkäänlaiseen tarinaan. En ole luonut hahmoille erikseen taustatarinaa vaan olen ainoastaan toteuttanut mielessäni olevan vision hahmoista. Tämän vuoksi minulla on ollut melkoisia ongelmia hahmojen luomisessa tietynlaista tarinaa varten. Ongelman ydin on selvä: hahmot ilman tarinaa eivät toimi, eikä paperille luotuja hahmoja voi tuosta noin vain heittää keskelle jonkinlaista nopeasti keksittyä tarinaa. Tarinan on tultava *ensin*.

Ideaalein lähtökohta hahmosuunnittelussa on se, että tekijällä on mielessään ensin tarina, johon hahmot voidaan sijoittaa. Tarinoihin kannattaa panostaa erityisen paljon ennen varsinaista piirtoprosessia. Jos hahmon suunnittelee ja piirtää ennen tarinan keksimistä, useimmiten seurauksena on se, että tarinan luomisen jälkeen myös hahmon ulkomuoto muuttuu (Tillman 2011). Tarina muokkaa hahmoa samalla tavoin kuin elämä muokkaa ihmisiä, sekä sisäisesti että ulkoisesti. Sisäinen ja ulkoinen puoli käyvät käsi kädessä – harvemmin tulee nähtyä gootti-kulttuuriin hurahtanutta pullantuoksuista kotiäitiä. Tämänkaltaisen hahmon voi tietenkin luoda, mutta tällaisen hahmon uskottavuusaspekti onkin sitten jo asia erikseen.

Tillmann (2011) on tiivistänyt hahmon ja tarinan merkityksen toisilleen hyvin sanoessaan, että "characters are always in service to the story". Eli hahmot tehdään palvelemaan tarinaa. Hahmot eivät kuitenkaan ole toissijaisessa asemassa vaan ne luovat symbioosin tarinan kanssa.

Kerrottavan tarinan lisäksi hahmosuunnittelun aloittamisessa on hyvä hyödyntää arkkityyppejä. Arkkityypit yhdistettynä tarinan kanssa muodostavat hyvän lähtökohdan sille, millaisia hahmoja tarina tulee tarvitsemaan.

2.2 "Kuusi kysymystä"

Ihminen on luonnostaan hyvin utelias. Me haluamme tietää enemmän taustoja, kun kuuntelemme tai luemme tarinoita, ja tarina herättää meissä lisäkysymyksiä edetessään.

Tillman (2011) onkin määritellyt kuusi tärkeää kysymystä, johon tekijän tulisi osata vastata lukijalle hahmojensa suhteen. Näitä kysymyksiä on hyvä pohtia jo hahmosuunnittelun hyvin varhaisessa vaiheessa, koska niihin vastaaminen selkiyttää hahmoa ja ohjaa tekijää oikeaan suuntaan.

Kuka?

Kuka on kyseessä oleva hahmo?

Mitä?

Mitä hahmo tekee tarinassa?

Milloin?

Mihin aikaan tarina sijoittuu?

Missä?

Missä tarina tapahtuu?

Miksi?

Miksi hahmo on motivoitunut toimimaan niin kuin hän toimii?

Kuinka / miten?

Kuinka hahmo tekee sen, mitä hän tulee tekemään?

Tillman (2011)

Tillmanin mukaan tekijän on pystyttävä vastaamaan edellä mainittuihin kysymyksiin, tai muuten hänen luomansa hahmot eivät ole uskottavia saati kokonaisia. Mitä vahvempi hahmon tarina on, sitä enemmän se ohjaa myös tekijäänsä. (Tillman 2011.) Hahmot alkavat puhutella tekijää, kun niiden alkuperä ja muoto vahvistuvat. Kun tekijä tuntee omat hahmonsensa hyvin, hän alkaa ajatella viedessään tarinaa eteenpäin, että ”hahmoni ei toimisi tuolla tavoin tai sanoisi noin”. Hahmo pysyy loogisen, koska tekijä ei erehdy

tekemään vääriä ratkaisuja. Edellä luetelluista kysymyksistä on siis suuresti apua myös tekijälle itselleen. Ne eivät ole vain apuväline, kun hahmoja esitellään muille ihmisille.

2.3 Seitsemän säännön oppi

Withrow ja Danner (2007) ovat listanneet seitsemän pääsääntöä, jotka olisi myös hyvä muistaa hahmosuunnittelun alkuvaiheessa.

- 1. Hahmosuunnittelun tärkein tehtävä on luoda hahmot tarinaa varten. Visuaalinen näytettävyyys on toissijainen seikka*
- 2. Sarjakuvan hahmot toistuvat satoja kertoja, joten yksinkertaistaminen on tärkeää. Liiallinen monimutkaisuus kannattaa karsia pois. Hahmot voivat silti pysyä yksityiskohtaisina.*
- 3. Sisältö määrittää hahmon ulkomuodon. Kaikki hahmot eivät toimi kaikissa tarinoissa.*
- 4. "Huono design" voi olla tehokasta. Hahmojen ei tarvitse aina olla kauniita, symmetrisiä tai sopusuhtaisia, jos ne silti sopivat tarinaan.*
- 5. Muistettavuus ei aina palvele tarinaa, jos kyse on esimerkiksi sivuhahmoista. Sivuhahmojen on parempi olla neutraaleja kuin persoonallisia.*
- 6. Tarinan kirjoittajat ovat hahmosuunnittelijoita myös, vaikka he eivät piirrä.*
- 7. Tutustu muiden taiteilijoiden ja tekijöiden töihin. Erilaiset vaikutteet ja vertailukohdat tukevat tekemistä ja oppimista.*

Withrow & Danner (2007)

3 Arkkityyppien historiaa

Hahmo on tarinan kannalta elintärkeä, koska ilman tapahtumiin ja niiden seurauksiin reagoivaa hahmoa ei voi olla tarinaa. Se arkkityyppi, jota hahmo edustaa, määrittelee hahmon tavan tuntea, ajatella ja reagoida asioihin. Arkkityyppi on ikään kuin hahmon sisäinen ohjenuora. Sana ”arkki” tulee kreikan kielestä, ja se tarkoittaa ”-pää” tai ”-yli”. Esimerkiksi arkkivihollinen tarkoittaa päävihollista, ja täten arkkityyppi tarkoittaa päätyyppiä.

Carl Jung määritteli nykypäivän ajattelutavan arkkityypeistä, mutta arkkityypit ovat olleet käsitteenä olemassa jo sitä ennen. Arkkityyppejä on esiintynyt jo muinaisissa kansantaruiissa sekä myyteissä, ja tunnetuin arkkityyppi eli sankari esiintyy joka kulttuurissa, erilaisina variaatioina (Withrow 2007). Arkkityypit ovat siis olleet olemassa jo kauan ennen kuin niitä määriteltiin tarkemmin – yhtä kauan kuin ihmiskunta on kertonut tarinoita.

Jokaisella ihmisellä on esi-isiltä perittyjä taipumuksia, jotka vaikuttavat elämässä monin tavoin, ja ihmispersoonat ovat jopa tuhansien vuosien kehityksen tulosta (Tampereen yliopisto 2011, hakusana arkkityyppi). Niemi-Mattila (1998) esittää, että arkkityypit ovat yleismaailmallisia ja niitä esiintyy kaikkialla, ja näin ollen ne ovat ihmiskunnan yhteistä perimää. Kulttuuriperimästä huolimatta ihmisten tapa tulkita asioita on lähes yhtenevä. Kulttuuri, kasvatus ja muut elämän osa-alueet muokkaavat meitä elämän varrella siitä lähtökohdasta, joka on kaikille sama.

Tarkempi määritelmä arkkityypeistä on lähtöisin antiikin Kreikan ajoilta. Arkkityyppi-ajattelun isänä voidaan pitää filosofi Platonia (428/427 - 348/347 eKr.), vaikka hän ei käyttänytkaan termiä ”arkkityyppi”. Sen sijaan hän puhui ”ideoista”, jotka ovat alkukuvia ja edustavat ilmiöiden taustavoimia, eli arkkityypit ovat perusideoita ja esikuvia (Niemi-Mattila 1998). Päätyyppejä siis. Ne luovat pohjan sille, minkälainen tiettyä arkkityyppiä edustava hahmo on.

Platonin mukaan ideat eli tuonpuoleiset alkukuvat heijastuvat tämänpuoleiseen ja tulevat todeksi käytännön elämässä (Niemi-Mattila 2008). Tämä viittaa arkkityyppien hyvin abstraktiin luonteeseen ja jopa siihen, että niissä on jotakin mystistä. Arkkityypit ovat

olleet olemassa universumissa jo ennen meitä, ja ihmiset ovat se väline, jolla arkkityypit ”heräävät henkiin” konkreettisessa maailmassa.

Siinä, missä Platonin tapa käsitellä arkkityyppejä oli hyvin abstrakti, Carl Jung määritteli arkkityypit astetta konkreettisemmin psykologian kautta. Nykyinen arkkityyppi-ajattelu onkin Jungin määrittelemä. Tillmanin mukaan Jungin perusidea arkkityypeistä oli, että useat synnynnäiset ideat määrittelevät tiettyjä hahmoja ja me käytämme näitä ideoita hyväksi, kun pyrimme määrittelemään tapaamiamme ihmisiä sekä fiktiivisiä hahmoja (Tillman 2011). Itse uskonkin, että arkkityyppien syntymiseen on suuresti vaikuttanut ihmisen tarve määritellä asioita ja asettaa ne ”lokeroihin”. Ihmisellä on tarve tulkita kohtaamiaan henkilöitä ymmärtääkseen heitä paremmin. Tämä määrittelytapa puolestaan kulkeutuu sukupolvelta toiselle, ehkä jopa geneettisesti. Se, että onko ominaisuus vain synnynnäistä vai liittyykö siihen jotakin mystistä, onkin sitten toinen kysymys.

Jung oli sitä mieltä, että ihmisen psyykkisen kehityksen ja henkisen kasvun juoni ja periaatteet voidaan löytää myyttisistä tarinoista (Niemi-Mattila 1998). Se tarkoittaisi sitä, etteivät arkkityypit ole vain geneettistä perimää vaan ne kulkeutuvat ihmiselle myös ”tuonpuoleisesta”, niin kuin myös Platon esitti. Tällä tavoin ajateltuna voisi tehdä sen johtopäätöksen, että ihmisiä ohjaa jonkinlainen universaali tarina, jonka hahmoja me kaikki olemme.

Jungin arkkityyppi-käsite sisältää *idean* ja *tunteen*. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii lapsen sisäänrakennettu äiti-arkkityyppi. Lapsella on jo syntyjään käsitys äitiä määrittelevästä arkkityypistä eli siitä, millainen äidin tulisi olla. Lapsi peilaa omia kokemuksiaan äidistään tämän arkkityypin asettamia odotuksia vasten, ja tätä kautta lapsen äiti-tulkinta on sekä arkkityypin että omien kokemusten summa. (Tampereen yliopisto 2011, hakusana arkkityyppi.) Arkkityypit ovat meille kaikille yhteisiä syntymästä saakka ja ne määrittelevät vahvasti tulkintojamme. Arkkityyppi antaa meille odotuksia ja perustiedon, mutta se ei ole kuitenkaan ihmismieltä sitova kahle.

Jung käsitteli arkkityyppejä myös jokaisen yksilön henkilökohtaisen elämän kautta, ei ainoastaan apuvälineinä muita ihmisiä tulkittaessa. Jung määritteli niin sanotun ”minä”-käsitteen, joka on ihmisen elämän päämäärä. Me pyrimme sitä kohti jatkuvasti, mutta vain harva pystyy saavuttamaan sen (Tampereen yliopisto 2011, hakusana arkkityyppi). Tarvitsemme arkkityyppejä määrittääksemme itsemme, ja samalla tavalla kuin lapsi

hyödyntää äiti-arkkityyppiä ja omia kokemuksiaan tulkintaa tehdessään, meistä jokainen tulkitsee koko ajan itse itseään. Jung kutsui tätä matkaa *individuaatioksi*, omaksi itseksi tulemistä (Niemi-Mattila 1998).

4 Mitä ovat arkkityypit?

Jung määritteli useita erilaisia arkkityyppejä, mutta olen päättänyt keskittyä niihin kuuteen arkkityyppiin, jotka esiintyvät useimmiten erilaisissa tarinoissa. Arkkityypin perusideana on se, että se on ideaali esimerkki hahmosta. Teräsmies on perusesimerkki sankarista, ja Mustakaapu varjosta, arkkivihollisesta. Tillman esittää asian ytimekkäästi kirjoittaessaan, että tietyt piirteet esiintyvät kaikissa tietynlaisissa hahmoissa, ja juuri nämä ominaisuudet muodostavat arkkityypin (Tillman 2011).

Arkkityyppien ei kuitenkaan tarvitse olle kiveen kirjoitettuja vaan tekijällä on vapaus muokata arkkityyppejä edustavaa hahmoa, kunhan perusidea pysyy samana. Selkeät, tunnistettavissa olevat ominaispiirteet tulisi säilyttää, jotta lukija kykenee tunnistamaan hahmojen arkkityypit eikä hämmenny hahmojen ”rajattomuudesta”. Jos hahmot toimivat epäloogisesti, lukija turhautuu. Kuten aikaisemmin kerroin, ihmisellä on sisäänrakennettu peruskäsitys arkkityypistä ja siitä, mitä arkkityyppi edustaa. Kun lukija tunnistaa tietyn arkkityypin tarinan hahmosta, hänen odotuksensa hahmon toiminnan suhteen mukautuvat tuon arkkityypin suuntaisiksi. Tekijän on kuitenkin pyrittävä pitämään arkkityypit ja stereotyyppit erillään toisistaan.

4.1 Sankari – ”minä” (eng. the hero)



Jokainen tarina edellyttää sankarin olemassaolon, koska sankari on sama asia kuin päähenkilö. Sana ”sankari” on hieman harhaanjohtava, koska tarinoiden sankari ei välttämättä ole persoonaltaan jalo, rohkea tai peloton. Nykyään yhä suosituimmaksi on tullut antisankareiden käyttö. Esimerkkinä voi käyttää vaikkapa nykyisiä James Bond-

elokuvia, joissa Bond on kaukana 1960- ja 70-lukujen hienostuneesta naistennaurattajasta ja ajoittain jopa inhorealistinen.

Sankarilla tulee olla persoonassaan huonojakin piirteitä, jotta lukijan on helpompi samaistua häneen. Useimmat lukijat ei arvosta täydellistä, kirkasotsaista sankaria. Tämän vuoksi niin sanotut side-kick –hahmot luotiin tarinoihin, ja tätä kautta täydellisten sankareiden rinnalle tarinoihin saatiin jotakin epätäydellistä, mikä miellytti lukijoita (Withrow 2007).

Sankarille ei ole olemassa arkkityyppejä, joka määritteli suoraan sen, millainen sankarin tulee olla persoonaltaan tai käytökseltään. Päinvastoin arkkityyppi jättää avoimeksi sen, millä tavalla tekijä voi toteuttaa sankarinsa. Sankari voi olla perhekeskeinen tai erakko, haluton kantamaan ”sankarin viittaa”, viaton, johtaja tai narri. Kuten edellä totesin, sankari voi myös olla antisankari. Tärkeintä sankarin arkkityypille on se, että sankari joutuu tekemään jonkinlaisen uhrauksen saavuttaakseen päämääränsä (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes).

Joseph Campbell on määritellyt niin sanotun ”sankarin matkan” (”hero’s journey”). Se on matka, jonka päähenkilö käy läpi tarinan kulun aikana, sekä matka egosta eli ”minästä” oppimisen kautta uuteen identiteettiin, jota ovat muokanneet matkalla koetut tapahtumat, vastoinkäymiset jne. Campbellin mukaan sankarin matka koostuu useasta osasta:

1. **Tavallinen maailma.** Sankari esitellään lukijalle siten, että häneen ja hänen tilanteeseensa on helppo samaistua. Sankaria vaivaa jonkinlainen ristiriita, joka aiheuttaa hänelle stressiä.
2. **Seikkailuun kutsu.** Tilanne muuttuu joko ulkoisten tekijöiden tai sankarin sisäisen päätöksen kautta.
3. **Kieltäytyminen kutsusta.** Sankari kieltäytyy kohtaamasta uutta tilannetta, koska pelkää sitä.
4. **Mentorin tapaaminen.**

5. **Siirtyminen.** Sankari siirtyy vanhasta, tutusta ympäristöstä uuteen ja tuntemattomaan eli ottaa haasteen vastaan.
6. **Koettelemukset, liittolaiset ja viholliset.**
7. **Lähestyminen.** Sankari liittolaisineen valmistautuu kohtaamaan päähaasteensa.
8. **Koettelemus.** Sankari kohtaa suurimman pelkonsa tai kuoleman, ja tätä kautta sankari ”uudelleensyntyä”.
9. **Palkinto.** Sankari palkitaan uroteostaan, mutta palkitsemiseen liittyy myös pelko palkinnon menettämisestä.
10. **Paluu.** Sankari lähtee paluumatkalle, jota painostaa pelko tavoitetun aarteen menettämisestä.
11. **Ylösnousemus.** Sankari kohtaa suurimman koettelemuksensa, joka on edellistä kertaa rankempi. Tapahtuu toinen uudelleensyntyminen, ja tarinan alussa syntynyt konflikti ratkeaa vihdoin.
12. **Paluu aarteen kera.** Sankari palaa kotiin tai jatkaa matkaansa saavuttamansa aarteen kera.

Campbell (1949)

Sankarin arkkityypin tärkein ominaisuus on oppiminen, ja hahmon määrittää sankariksi se, että hän joutuu tarinan aikana tekemään jonkinlaisen uhrauksen. (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes).

Jung määritteli sankarin ja minän arkkityypit erillisinä käsitteinä, mutta itse näen niissä paljon yhteistä. Minä-arkkityyppi ei ole perinteinen tarinoissa käytettävä arkkityyppi vaan se on Jungin luoma käsite ihmistä itseään varten. Mielestäni minä-arkkityyppi vastaa tarinoissa esiintyvää sankarin arkkityyppiä, koska jokainen meistä on sankari omassa elämässään, näytelmän päähahmo. Individuaatio eli ”omaksi itseksi tuleminen” on ihmisen (sankarin) matka. Koska jokainen meistä käy läpi omaa seikkailuaan, sen vuoksi tarinat eri hahmoineen vetoavat meihin niin syvästi. Niin kuin tarinan sankarilla, myös meillä on

alttius vetää puoleemme sellaisia kohtaloita, henkilöitä ja tapahtumia, joita arkkityyppeimme kuuluu (Niemi-Mattila 1998).

4.2 Varjo (eng. the shadow)



Tarina tarvitsee sankarille vastavoiman saadakseen muodon ja kaksi puolta, jotka vaikuttavat toisiinsa. McCloudin (2006) mukaan hahmoja tarvitaan aina vähintään kaksi. Useimmiten nämä kaksi hahmoa ovat nimenomaan tarinan kahden eri puolen edustajat.

Sankarin vastustajaa edustaa varjo-arkkityyppi. Varjo on paha ja eniten yhteydessä ihmisen eläimelliseen puoleen (Tillman 2011). Varjo on myös sankarille välttämätön, koska varjo asettaa vaatimuksen sille, mitä sankari joutuu uhraamaan saavuttaakseen tavoitteensa. Varjo on välttämätön sankarille myös siinä mielessä, että sankarin arvo punnitaan sen mukaan, kuinka hankalan vastuksen varjo asettaa hänelle ja selviääkö hän siitä. Jos vihollinen on vähäpätöinen, niin on sankarikin (Withrow 2007).

Jungin mukaan varjo on läsnä jokaisessa ihmisessä (Cherry 2011). Minä-arkkityypin edustaessa ihmisessä sankaria, varjo-arkkityyppi on ihmisen pimeä puoli. Meidän on helppoa nähdä virheitä muissa ihmisissä, mutta omien virheiden näkeminen ja hyväksyminen on useimmille meistä vaikeaa. Varjo edustaa juuri näitä huonoja puolia, jotka olemme niin kärkeviä tuomaan esiin muissa. Varjo-arkkityypin edustaja eli vihollinen ei ole omissa silmissään paha vaan sankari, ja sankari edustaa hänelle pahuutta (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes). Varjo oikeuttaa omat väärät tekonsa,

tai sitten hän ei edes koe toimivansa väärin. Varjon ei tarvitse aina edes edustaa pahuutta, hän voi seistä vain vastakkaisella puolella sankariin nähden, mikä tekee hänestä tarinan vastapuolen (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes), näin on usein esimerkiksi kolmiodraamoissa.

Varjon arkkityyppi ei määrittele varjolle samanlaista matkaa kuin sankarin arkkityyppi sankarille. Varjolla tarvitse myöskään olla samanlaista selkää päämäärää kuin sankarilla. Esimerkiksi elokuvassa *The Dark Knight* (2008) Jokeri halusi kylvää tuhoa ja kaaosta hyötymättä siitä itse vaikkapa rahallisesti. Varjo edustaakin kaaosta ja villeyttä, eikä se noudata sääntöjä (Changing Minds 2011, hakusana archetypes). Varjo voi kaikesta huolimatta olla myös hyvin järjestelmällinen kylväessään tuhoa, mutta hänellä on vapaus olla täysin hallitsematonkin. Varjolla on kuitenkin aina motiivi, mutta se on eri asia kuin hyötyminen tulevista tapahtumista.

Yhteistä sankarille ja varjolle on kuitenkin se, että lopullinen taistelu näiden kahden välillä käydään aina loppuun saakka, kunnes toinen tuhoutuu tai lannistuu.

Ihmiselle varjo edustaa asioita, joista emme pidä ja jotka haluamme tuhota (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes), mutta varjo voi myös vietellä meitä voimakkaasti. Klassisin esimerkki varjon viettelyksestä on Eevan kiusaus, perisynti. Jungin mukaan varjo esiintyy muun muassa unissa, ja sen ilmenemismuoto on usein jonkinlainen hirviö tai eksoottinen hahmo, esimerkiksi käärme tai demoni (Cherry 2011).

Sankari ja varjo muodostavat tarinassa kaksi puolta, jotka ovat löydettävissä myös jokaisesta ihmisestä. Jokaisella ihmisellä on torjuttuja haluja, toiveita sekä heikkouksia, ja nämä muodostavat pohjan varjo-arkkityypille. Juuri tämän vuoksi sankari ei ole ainoa lukijaan vetoava hahmo. Varjo saattaa olla jopa sankaria kiinnostavampi juuri hänen viettelevän luonteensa vuoksi. Sankari ja varjo käyvät ikuista kamppailua keskenään, aivan niin kuin me käymme ikuista kamppailua sisällämme erinäisistä asioista.

4.3 Anima ja animus (eng. the anima / animus)



Anima- ja animus-arkkityypit sisältävät ihmisen naiselliset ja miehekkäät halut. Anima on miehen feminiininen vastakappale, kun taas animus on naisen maskuliininen vastakappale (Tillman 2011). Huolimatta siitä, mitä sukupuolta ihminen edustaa, hänen persoonassaan on olemassa myös vastakkaisen sukupuolen ominaisuuksia (eli naisen miehekäs puoli ja miehen naisellinen puoli).

Anima ja animus-käsitteet sisältävät kolme eri osaa (Neumann 1954):

1. Feminiiniset ja maskuliiniset arkkityypit (esimerkiksi äiti- ja isä-arkkityypit)
2. Kulttuuriin sidonnaiset feminiiniset sekä maskuliiniset symbolit, joiden syntymiseen vaikuttavat muun muassa mytologia ja kansantarut
3. Ihmisen henkilökohtaiset kokemukset vastakkaisesta sukupuolesta

Tarinankerronnassa animan ja animuksen arkkityyppejä edustaa hahmo, joka on sankarin rakkaudenkohde (joko mies tai nainen). Tähän hahmoon on kytketty ihmisen seksuaaliset halut, ja Tillmanin mukaan animan sekä animuksen tarkoitus on "vetää" lukija syvemmälle tarinaan (Tillman 2011). Anima/animus on se hahmo, jota sankari haluaa kaikin tavoin suojella, koska sankarille muodostuu tunnesidos kyseiseen hahmoon. Jos hahmo on luotu hyvin, sama tunnesidos syntyy lukijalle, jolloin anima- tai animus-hahmosta tulee erityisen tärkeä. Jos kyseiselle hahmolle sattuu jotakin, herättää se lukijassa voimakkaita tunteita, samoin kuin sankarissa.

Myös varjolla voi olla oma anima/animus, mutta usein varjon tapauksessa hän on valmis uhraamaan oman rakkaudenkohteensa edistääkseen omia tavoitteitaan. Tällainen käytös varjolta saattaa etäännyttää lukijan varjosta ja vahvistaa sankarin hahmon asemaa.

Jungin teorian mukaan anima/ animus ovat ihmisen oikea minä, jota me emme näytä muille vaan se on syvällä meissä, ja samalla se on myös luovuuden lähde. Animaa ja animuksen voi myös yhdistää toisiinsa, jolloin syntyy niin sanottu ”syzygy”, joka edustaa täydellisyyttä (Changing Minds 2011, hakusana archetypes). Lyhyesti sanottuna, jos sankari ja hänen rakkaudenkohteensa saavat toisensa ja elävät elämänsä onnellisina loppuun, ovat he saavuttaneet ”syzygyn”.

Anima/animus edustavat täydellistä sielunkumppania, jota moni etsii ja jonka etsiminen voi viedä koko elämän. Sankarille anima/animus edustavat samaa, minkä vuoksi tarina tarvitsee usein myös tämän hahmon toimiakseen paremmin. Anima/animus ovat sankaria täydentävä rakkaudenkohde, jonka olemassaolo antaa sankarille toivoa silloin, kun hän haluaa luovuttaa, tai joka ajaa sankaria eteenpäin vaikeuksien kautta voittoon.

4.4 Mentori (eng. the mentor)



Mentori eli opettaja on useimmiten välttämätön sankarille, koska mentori tarjoaa tietoa ja viisautta, jota sankari tarvitsee suorittaessaan tehtävänsä ja kasvaessaan hahmona (Tillman 2011). Hyviä esimerkkejä tarinoissa esiintyvistä mentoreista ovat *Star Wars* -saagan Yoda ja *Taru Sormusten Herrasta* -trilogian Gandalf.

Mentori ohjaa sankaria oikeaan suuntaan, mutta hän ei käy taistelua sankarin puolesta vaan sankarin on itse hoidettava velvollisuutensa. Sankari saattaa usein olla kuitenkin vastahakoinen ottamaan mentorin tarjoaman avun vastaan, mutta mentorilla on avainrooli siinä, että sankari tajuaa oman potentiaalinsa. Mentori on usein itse kokenut saman kuin sankari eli ollut tämän asemassa aikaisemmin elämässään (Hawaii Community College 2011, hakusana mentor archetype).

Mentori on useimmiten vanhempi mies tai nainen, mutta hänen ei välttämättä tarvitse olla sankaria vanhempi. Vanhemman hahmon käyttäminen juontaa juurensa kuitenkin siitä, että useimmissa kulttuureissa viisaus liitetään ikään (Tillman 2011).

Mentorin elämänkaari:



Mentorissa on usein myös vanhemman piirteitä. Vanhemmathan toimivat ohjaajina lapsilleen, vaikka nämä eivät sitä aina haluaisi tai arvostaisi. Kuitenkin lapset oppivat arvostamaan vanhempiensa neuvoja ja kasvatusta varttuessaan ja viisastuessaan. Samalla tavoin vastahakoinen sankari taipuu lopulta näkemään sen, että mentori on ollut oikeassa ja yrittänyt vain auttaa häntä.

Mentoreita voi olla tarinassa useampi kuin yksi. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii J.R.R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -trilogia, jossa Frodon mentoreina toimivat useat ihmiset, esimerkiksi Gandalf, Aragorn sekä Galadriel. Galadriel täyttää myös yhden mentorin tärkeimmistä tehtävistä, joka on lahjojen antaminen sankarille (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes). Tällainen tehtävä esiintyy etenkin fantasia-tarinoissa. Lahjat eivät ole kirjaimellisesti lahjoja vaan apuvälineitä, jotka vaikuttavat aluksi merkityksettömiltä, mutta jotka tarinan kuluessa nousevat avainasemaan ja auttavat sankaria selviytymään. Galadrielin antama Earendilin valo auttoi Frodoa selviytymään Lukitar-hämähäkin labyrintissa.

Ihmisessä itsessään mentori edustaa viisautta sekä jumalaa lähellä olevia piirteitä (Seven Valleys Software 2011, hakusana archetypes). Voisi jopa sanoa, että mentori edustaa omaatuntoa. Me emme aina kuuntele tai noudata sitä, mutta varttuessamme opimme kuuntelemaan sen ääntä tarkemmin. Jos jokainen mentori on aikaisemmin elämässään ollut sankarin asemassa, myös meistä varttuu oppi-isiä oltuamme ensin oppilaan ja kuuntelijan roolissa. Jokainen ihminen kohtaa elämässään myös useita mentoreita, esimerkiksi omat vanhemmat ja isovanhemmat sekä opettajat.

4.5 Narri (eng. the fool)



Narri-arkkityyppiä edustava hahmo saattaa useimmiten olla lukijan mielestä äärimmäisen raskas ja ärsyttävä, ja tällaisen hahmon asemaa tarinassa on vaikea ymmärtää. Hyvänä esimerkkinä tällaisesta hahmosta toimii uusien *Star Wars* -elokuvien Jar Jar Binks, joka ei nauttinut kovinkaan suurta suosiota fanien keskuudessa. Jos narri-arkkityyppi on toteutettu hyvin, on sen rooli tarinassa kuitenkin hyvin merkittävä.

Tillmanin (2011) mukaan narrin päätehtävä on ajaa muut hahmot vaikeuksiin. Narri saa tarinassa aikaiseksi tapahtumia ja käänteitä. Tärkeintä ei ole kuitenkaan se, että narri aiheuttaa kaaosta vaan kaaoksen tehtävä on testata sankaria tai varjoa riippuen siitä, kumman puolella narri toimii tarinassa. Sankarin tai varjon suhtautuminen narriin kertoo hyvin paljon näiden hahmojen persoonallisuudesta. Narri tuo tarinaan syvyyttä ja auttaa sankarin tai varjon hahmon tulemaan tutummaksi lukijalle (Tillman 2011). Jos sankari esimerkiksi sietää narrin toilailuja kerrasta toiseen hermostumatta, kertoo se sankarin olevan hyvin kärsivällinen luonne. Jos narria ei olisi, tällainen hahmon tarkastelu olisi

mahdotonta, koska lukija näkisi sankarin tai varjon vain näiden itsensä kautta. Suhtautuminen toiseen hahmoon (tässä tapauksessa narriin), ja sen esiin tuoma sankarin tai varjon persoonan puoli jäisi kokonaan näkemättä. Sankari voi myös itse olla narri.

Narri tuo omalla tavallaan tarinaan viisautta niin kuin aikaisemmin esitelty mentori. Muinaisten aikojen hovinarrit toimivat hovissa viihdyttäjinä, mutta heidän tärkein roolinsa oli toimia kuninkaiden neuvonantajina niin, etteivät muut tienneet sitä (Example Archetypes 2011, hakusana fool archetype). Tällä tavoin narrit pystyivät tarkastelemaan ympärillään olevia ihmisiä sellaisena kuin nämä todella ovat, koska heidän todellista rooliaan ei kukaan tiennyt, eivätkä ihmiset tällöin teeskennelleet.

”God takes care of fools and little children” -sanonta pätee erityisen hyvin narreihin. He koheltavat ja toilailevat, mutta selviävät kaikesta aina itse ilman haavereita, kuten esimerkiksi Aku Ankan Touho-serkku. He aiheuttavat kuitenkin muille runsaasti päänvaivaa.

4.6 Temppuilija (eng. the trickster)



Temppuilija on tarinan katalyytti. Hän edustaa muutosta sekä pakottaa muutoksen tapahtuvaksi. Temppuilija voi toimia joko hyvän tai pahan puolella, mutta hän edistää aina vain omia tavoitteitaan (Tillman 2011). Temppuilija ei siis ole sitoutunut kummallekaan puolelle vaan hän ohjailee toimintaa haluamaansa suuntaan. Hän toimii sätkynukke-taiteilijana ja aiheuttaa epäilyksiä sankarille tai varjolle liikuttaakseen heitä toivomaansa suuntaan ja päästäkseen tavoitteeseensa (Tillman 2011).

Tillmanin mukaan temppuilija on tarinassa välttämätön, koska hän on sankarille se vahvin, henkinen haaste, joka tämän täytyy selvittää, ennen kuin hän voi kohdata varjon

(tai toisin päin) (Tillman 2011). Voisi jopa sanoa, että temppuiliija on kuin kohtalo: hän pistää tarvittavan muutoksen liikkeelle, jotta tarina etenee siihen suuntaan kuin se on tarkoitettu. Se ei ole varmaa, saako temppuiliija aina haluamansa, mutta hänen aiheuttamansa muutos on.

5 Hahmon synty

Tarinan ja arkkityyppien tuntemisen lisäksi tekijä tarvitsee hahmoja. Kuten aikaisemmin totesin, tarina tarvitsee vähintään kaksi hahmoa, protagonistin ja Varjon.

McCloud (2006) tiivistää kolmeen osaan sen, mistä tarinaan tuleva hahmo koostuu:



McCloud (2006)

5.1 Hahmon persoona

Ihminen on rakennettu rakastamaan symmetrisiä muotoja, ja erityisesti bilateraalin eli kaksipuoleisen symmetria miellyttää ihmissilmää. Bilateraalin symmetria tarkoittaa sitä, että vasen ja oikea puoli ovat peilikuvia toisistaan. Tästä hyvä esimerkki ovat ihmiskasvot. McCloudin mukaan ihmiset rakastavat muita ihmisiä ja näiden kanssa olemista, ja me etsimme ihmismäisiä elementtejä kaikista abstrakteimmistakin kuvioista. Ihmissilmä tunnistaa ihmiskasvot jo pelkästään siitä, että paperille on piirretty silmiä muistuttavat pisteet ja suuta muistuttava viiva. (McCloud 2006.) Hahmon luominen paperille lukijaa varten on siis hyvinkin helppoa, koska pelkkä tikku-ukko riittää kertomaan meille, että kyse on jonkinlaisesta olennosta. Hahmon persoonan luominen vaatii sitten jo hieman enemmän työtä.

Hahmon tärkein osa on persoona. Persoona ei voi olla vain nippu ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä, joista tekijä itse pitää, vaan kaikelle hahmon toiminnalle on oltava jonkinlainen syy. Nämä syyt kumpuavat hahmon persoonasta, joka on muokkautunut hahmon siihen asti eletyn elämän aikana. Historian kehittäminen hahmolle auttaa tekijää ennakoimaan sen, kuinka hahmo tulee käyttäytymään ja toimimaan missäkin tilanteessa (McCloud 2006). Historia antaa hahmolle motiivin ja tekee hahmon toiminnasta loogista,

mutta hahmohistoriaan voi tavallaan myös ”hukkoa”. Tekijän olisi hyvä oppia erottamaan se, kenelle hahmoista rikkaan historian luominen on välttämätöntä. Päähahmot ovat tarinan kannalta tärkeämpiä kuin harvoin esiintyvät sivuhahmot, joten sivuhahmojen taustoihin ei ole syytä panostaa liikaa.

Tekijän on hyvä osata myös määritellä hahmohistoriassa ne pääkohdat, jotka vaikuttavat eniten hahmon toimintaan. Supersankari-tarinoissa päähahmoilla on usein menneisyydessään jonkinlainen voimakas tapahtuma tai trauma, joka on muokannut heidät niiksi supersankareiksi kuin he nykyhetkessä ovat. Hyvä esimerkki tästä on Bruce Wayne, joka menetti molemmat vanhempansa väkivaltaisesti hyvin nuorella iällä. Tämä traumaattinen kokemus pisti liikkeelle tapahtumaketjun, jonka päätteeksi Bruce Wayneestä tuli Batman.

Hahmohistorian lisäksi hahmon tarvitsee *haluta* jotakin, jotta tarinan pyörät saadaan liikkeelle (McCloud 2006). Halu saada jotakin (esimerkiksi kostoa, valtaa, rauhaa, tietoa jne.) ajaa hahmoa eteenpäin, koska halutessaan jotakin, hahmo lähtee myös tavoittelemaan sitä. Pelkät luonteenpiirteet eivät riitä liikuttamaan hahmoa vaan ne määrittelevät sen, *miten* hahmo pyrkii tavoitteeseensa.

Monet ajattelevat, että hahmojen luonteisiin on hyvä ammentaa paljon tekijän omasta luonteesta. Hahmoihin tulee väkisinkin mukaan tekijän omia luonteenpiirteitä, mutta oman luonteensa esilletuomiseen ei kannata yksistään turvautua. Muuten hahmoista tulee hyvin yksipuolisia, ja ne alkavat muistuttaa liikaa toisiaan. Sen sijaan McCloud kehottaakin turvautumaan tunnettuihin arkkityyppeihin, koska silloin tekijällä on käytössään valmiita ”hahmomalleja”, jotka ovat yleisesti tunnettuja (McCloud 2006). Arkkityyppejä hyödyntämällä tekijä pystyy arvioimaan, miten hahmot tulevat reagoimaan tarinan tapahtumiin.

Omien hahmojensa käyttäytymistä voi testata myös esittämällä heille jonkinlaisen eettisen kysymyksen ja pohtimalla, miten eri hahmot vastaisivat tällaiseen kysymykseen. Vastauksia tutkimalla tekijän on helppo nähdä, erottuvatko hahmot tarpeeksi toisistaan ja edustavatko ne useita erilaisia persoonia. Jos hahmot ovat hyvin samankaltaisia keskenään, ei niiden välille synny kunnollista kanssakäymistä tai konflikteja sekä ristiriitoja, jotka luovat vahvan pohjan tarinalle kuin tarinalle. Monenlaisia persoonia on hyvä olla tarinassa

myös sen vuoksi, että lukijoita on monenlaisia, ja erilaiset hahmot vetoavat eri tavalla eri ihmisiin.

Hahmon historia auttaa siis luomaan käyttäytymismalleja (eng. behavioral patterns) ja pitämään hahmon toiminnan johdonmukaisena (Withrow 2007). Tekijän tulisi välttää epäloogisuudet hahmossa. Epäloogisuus etäännyttää lukijaa, koska se estää saamasta hahmosta kunnon otetta. Se estää myös sen, että lukija voisi tottua hahmon toimintatapoihin ja oppisi odottamaan tietynlaisia reaktioita sekä ratkaisuja hahmon suhteen. Epäloogisuus hahmossa on kuitenkin eri asia kuin se, että hahmo tekeekin jonkinlaisen lukijaa yllättävän päätöksen tai ratkaisun tarinassa. Hahmo saattaa joutua tarinassa vaikean valinnan eteen ja toimia pakotettuna luonteensa vastaisesti, mutta tällainen tilanne ei etäännytä lukijaa vaan saa hänet ”kiinnittymään” hahmoon entistä tiukemmin. Hahmon tietynlainen persoona ei saisi muuttaa hahmoa liian ennalta arvattavaksi tai tylsäksi, vaan sen on jätettävä hahmoon myös joustamisen varaa, jotta yllätyksellisyys tarinassa säilyisi.

5.1.1 Character sheet

Niin sanottu ”character sheet”, jota itse kutsun profiilipohjaksi, auttaa tekijää kehittämään hahmon historiaa ja persoona. Profiilipohja koostuu kysymyksistä, jotka alkavat perustiedoista ja muuttuvat edetessään yksityiskohtaisemmiksi. Jokainen tekijä voi valmistaa tällaisen profiilipohjan itse omaan käyttöönsä tai käyttää valmista pohjaa. Niitä on saatavilla lukemattomia erilaisia internetissä sekä oppikirjoissa. Päätin tehdä tällaisen profiilipohjan itse Tillmanin (2011) sekä Withrown & Dannerin (2007) malleja hyödyntämällä.

Profiilipohja eli character sheet

Nimi?

Sukupuoli?

Ikä / syntymäaika?

Syntymäpaikka?

Asuinpaikka?

Pituus ja paino?

Silmien ja hiusten väri?

Rotu?

Kansallisuus?

Perhe?

Koulutus?

Ammatti?

Tavoitteet?

Harrastukset?

Erikoistaidot?

Uskonnolliset ja poliittiset näkemykset?

Ominaiset tavat?

Maneerit?

Traumaattiset kokemukset?

Ominaiset luonteenpiirteet?

Onko hahmolla jonkinlaisia vammoja?

Mikä motivoi hahmoa?

Mitä ovat hahmon pelot?

Mikä saa hahmon iloiseksi?

Miten hahmo käsittelee erilaisia tunteita (esim. ilo, suru, viha, raivo, pettymys jne.)?

Millainen hahmo on ollut lapsena?

Millainen hahmo on aikuisena?

Hahmon suurin vika?

Hahmon suurin etu?

Arkkityyppi?

Aikajana: 5 tärkeintä ja persoonaa eniten määrittelevää tapahtumaa hahmon elämässä nykyhetkeen saakka?

Profiilipohjan kysymyksiä voi kirjata vaikka kuinka paljon, mutta listalla ei kannata kuitenkaan rasittaa itseään. Kysymykset, jotka eivät tunnu tekijästä hänen hahmojensa kannalta olennaisilta, voi hyvin jättää pois. Kysymykset on hyvä myös ”niputtaa” eli listata samaan kategoriaan kuuluvat kysymykset peräkkäin, jotta pohjan saa jaettua pienempiin kokonaisuuksiin. Tällä tavoin pitkää kysymyslistaa vastauksineen on helpompi hallita.

Olen myös sitä mieltä, että profiilipohjaan ei kannata listata kovinkaan paljon hahmon ulkonäköä käsitteleviä seikkoja vaan ne kannattaa säästää hahmosta tehtäviin konseptikuviin. Visuaalista informaatiota ei kannata kirjoittaa ylös, koska se on helpoin esittää kuvina.

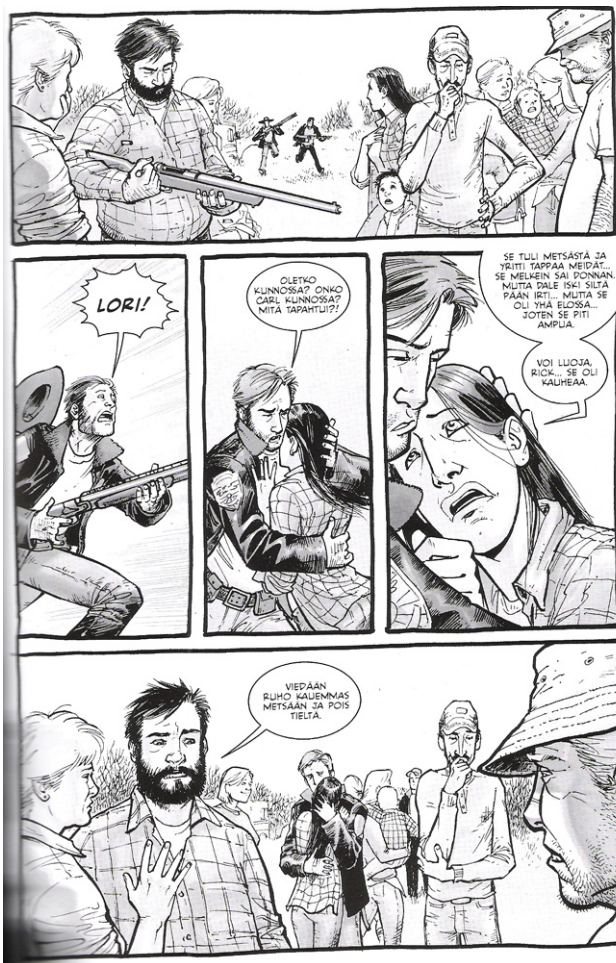
5.2 Visuaalinen erottuminen

Hahmon visuaalisen olemuksen tärkein ominaisuus on *tunnistettavuus*. Tunnistettavuus tarkoittaa sitä, että lukijan on helppo tunnistaa erilaiset hahmot missä tahansa olosuhteissa siten, että tarinan seuraaminen on sujuvaa eikä lukijan tarvitse jatkuvasti palata takaisin tarinassa tarkistaakseen, kenestä oikein on kysymys. Myös moninaisuus sekä erikoislaatuisuus ovat tärkeitä ominaisuuksia (McCloud 2006). Jos tarinan tekijä ei ole piirtämistaidoiltaan kovinkaan monipuolinen, hän turvautuu usein piirtämään samankaltaisia hahmoja. Lisäämällä pieniä eroja samannäköisten hahmojen kasvoihin (esimerkiksi parta, pisamia jne.) ei riitä siihen, että hahmot olisivat toisistaan tarpeeksi erilaisia. Samannäköiset hahmot käyvät pitkällä juoksulla erittäin tylsiksi ja harhaanjohtaviksi sekoittuessaan helposti toisiinsa. Tekijän on tärkeää myös muistaa se,

että hahmon visuaalinen ulkonäkö käy käsi kädessä hahmon persoonan kanssa. Jo tämän takia samankaltaisten hahmojen viljelemistä tulisi välttää.

Hyvänä esimerkkinä ongelmallisesta hahmosuunnittelusta toimii mielestäni Robert Kirkmanin luoma sarjakuvatarina *The Walking Dead* (2003). Tarinan ensimmäiset osat olivat hahmojen kannalta erittäin miellyttäviä lukea Tony Mooren ollessa piirtäjänä, mutta Charlie Adlardin korvatessa hänet 7. osasta eteenpäin, hahmojen tunnistettavuus kärsi pahasti. Hahmot ovat valtaosin hyvin paljon toistensa näköisiä, etenkin kauempana nähtyinä tai isoissa ryhmäkohtauksissa, ja tämä pätee etenkin naishahmoihin. Mielestäni Adlardin piirustusjäljestä näkee selvästi sen, että hän on pitkälti turvautunut turvalliseen vaihtoehtoon ja käyttänyt hyväksi yhdenlaista hahmotyyppiä melkein jokaisen hahmon kohdalla. Oheisesta kuvasta näkyy hyvin se, että jopa hahmojen ilmeet ja eleet ovat samankaltaisia.

Tony Mooren tekemä sivu



Charlie Adlardin tekemä sivu



The Walking Dead (Robert Kirkman, 2003)

McCloud muistuttaa, että luodakseen toisistaan erottuvia hahmoja, tekijän ei tarvitse olla mestaripiirtäjä eikä hahmon tarvitse olla monimutkainen. Hahmoihin voi tuoda eroja monella tavalla tekemättä niistä hankalia piirtää ja toistaa jopa satoja tai tuhansia kertoja. Eroja voi tuoda hahmojen pituuksiin, ruumiinrakenteisiin, vaatteisiin sekä naisilla vartaloiden malleihin. Silmät ovat erittäin hyvä keino tehdä hahmoista erilaisia ja persoonallisia. Hahmon erottuessa muista, lukijalle kehittyy hahmosta niin sanottu ”unique visual reminder”, eli tietyt piirteet alkavat edustaa tiettyä hahmoa. Toisin sanoen, ne alkavat *symbolisoida* hahmoa. (McCloud 2006).

Hahmojen fyysinen erottuvuus ei rajoitu pelkästään tyyliltään realistisiin sarjakuvatarinoihin vaan se pätee kaikenlaisissa tyyliuunnissa. Tyylilajiin sidonnaista on vain se, kuinka paljon hahmojen fyysisiä muotoja sekä eroja liioitellaan (vrt. realistinen tyyli ja lasten sarjakuva).

Will Eisner (1996) ehdottaa, että erilaisten eläinlajien hyödyntäminen ihmishahmojen suunnittelussa on hyvä apukeino, ja McCloud (2006) tarjoaa apuvälineeksi erilaisten teemakokonaisuuksien käyttämistä, esimerkiksi neljä vuodenaikaa tai neljä luonnonelementtiä. Nämä ovat hyviä apukeinoja etenkin sellaisille tekijöille, jotka eivät ole vielä kovinkaan paljon tehneet hahmosuunnittelua ja kaipaavat apua ideointiin. Teemakokonaisuuksien käyttämisessä on sama etu kuin arkkityyppien käyttämisessä: ne ovat yleismaailmallisesti helposti tunnistettavia, jolloin valtaosa lukijoista osaa suhtautua hahmoihin juuri halutulla tavalla. Sama pätee fyysisiin stereotyypeihin (esim. voimamies, nörtti, vamppi jne.) Mielestäni stereotyypeissä piilee nykypäivänä kuitenkin se vaara, että ne muuttuvat nopeasti tylsiksi ja jopa koomisiksi silloinkin, kun se ei ole tavoitteena. Niitä on käytetty jo niin paljon, joten omaperäisyyden lisääminen hahmoihin ei koskaan ole pahitteeksi. Stereotypioita kannattaa siis rikkoa, jolloin lukija saadaan yllättymään positiivisesti.

5.2.1. Tyylilaji

Sarjakuvamaailmassa on valittavana lukemattomia tyylilajeja sekä niiden yhdistelmiä. Tyylilaji määräytyy tekijän omien mieltymysten ja tarkoituksien mukaan, mutta tyyllillä on myös oma vaikutuksensa siihen, millaiselta sarjakuva näyttää. Sarjakuvan ei tarvitse

myöskään pidättäytyä vain yhdessä tyyliässä, mutta on tärkeää muistaa, että kun tyyliälajeja yhdistetään, niiden tulee silti palvella tarinaa ja sopia yhteen sen kanssa.

Valtaosa sarjakuvatarinoista edustaa realistista tyyliä. Realistinen tyyli jäljittelee oikeaa elämää, ja sillä on erilaisia alalajeja. Hyperrealismi on realistisen tyylin äärimmäisin muoto (Withrow 2007). Abstraktia tyyliä käytetään puolestaan yleensä lasten sarjakuvissa sekä humoristissa stripeissa. Withrow ja Dannerin (2007) mukaan mitä abstraktimpi hahmo on, sitä yleismaailmallisempi se myös on. Tekijän tehtäväksi jää siis tutkia eri genrejä ja miettiä, mikä genreistä edustaa parhaiten hänen tarinaansa. Abstraktiuteen ei kannata turvautua vain sen vuoksi, että tekijä haluaa varmistaa hahmojensa laajemman ymmärrettävyyden, jos se ei palvele tarinaa.

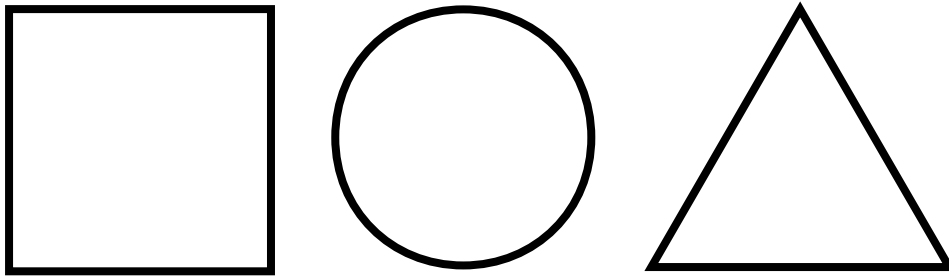
5.2.1. Symbolismi

Aikaisemmin mainittu symbolismi tarkoittaa siis sitä, että tietynlaiset visuaaliset piirteet on helppo yhdistää tiettyyn hahmoon. Symbolismia voi käyttää hyväksi myös silloin, kun tekijä haluaa ulkoisilla elementeillä tuoda hahmostaan esiin jonkin tietyn piirteen (Withrow & Danner 2007). Symboleja on lukuisia, ja niitä voi helposti soveltaa hahmojen ulkonäköön. Hahmon rauhallisuutta ja hyvyttä voidaan symbolisoida valkoisilla, yksinkertaisilla vaatteilla tai hahmon tulista luonnetta leiskuvan punaisella, villillä hiustyylillä. Vaatteet toimivat symboleina usein myös hahmon sosiaalisesta asemasta, ammatista ja jopa uskonnosta. Hahmon erilaisia luonteenpiirteitä voidaan tuoda esiin myös kasvojen ja vartaloiden erilaisilla *muodoilla*.

5.2.3. Muodot ja silhuetit

Erilaiset muodot edustavat ihmisille monia erilaisia asioita ja käyttötarkoituksia, ja ne herättävät meissä erilaisia tuntemuksia (Tillman 2011). Tästä hyvänä esimerkkinä toimii se, minkä muotoisiksi erilaiset liikennemerkkit on tehty. Kolmion muotoiset liikennemerkkit viestivät usein jonkinlaisesta vaaratekijästä tai kehottavat varovaisuuteen. Pyöreät liikennemerkkit edustavat kieltoja (suojelus), ja neliön muotoiset liikennemerkkit tarjoavat informaatiota.

Tekijän on hyvä tutustua erilaisiin geometrisiin muotoihin sekä siihen, minkälaisia ominaisuuksia ne edustavat, ennen kuin hän liittää niitä hahmoihinsa. Muotoja käytetään erityisesti hahmojen kasvoissa, mutta niitä voidaan hyödyntää myös hahmojen ruumiinrakenteiden suunnittelussa. Olen päättänyt ottaa käsittelyyni kolme perusmuotoa, koska juuri niitä hyödynnetään hahmosuunnittelussa eniten: neliö, ympyrä ja kolmio.



- NELIÖ ja sen edustamat ominaisuudet:

pysyvyys, luottaminen, rehellisyys, järjestys, mukavuus, turvallisuus, tasa-arvoisuus, maskuliinisuus

- YMPYRÄ ja sen edustamat ominaisuudet:

täydellisyys, viehkeys, leikkisyys, rauhoittava, yhtenäisyys, suojelus, lapsenomainen

- KOLMIO ja sen edustamat ominaisuudet:

toiminta, aggressiivisuus, energia, oveluus, konflikti, jännittyneisyys

Tillman (2011)

Nämä ominaisuudet ovat yleismaailmallisesti tunnistettavissa, samoin kuin kyseiset kuviot. Helpoin tapa hyödyntää perusmuotoja hahmosuunnittelussa on se, että tekijä miettii ensiksi, mitä hän haluaa hahmostaan tuoda esiin tai kertoa hahmosta. Hahmosta kannattaa listata ylös ominaisuuksia ja verrata niitä perusmuotojen herättämiin tuntemuksiin. Miespuolisella, perussankaria edustavalla hahmolla on usein neliön muotoiset kasvot, kun taas vaikkapa pahan, vanhan velhon kasvot muistuttavat kolmiota. Tällaiset kasvojen

muodot eivät ole sattumalta päätyneet tiettyjen hahmotyyppien edustajille, vaan niiden käyttö pohjautuu täysin siihen, mikä muoto toimii parhaiten missäkin.

Silhuetti tarkoittaa ”varjokuvaa” hahmosta. Se on musta, yksinkertaistettu profiilikuva hahmosta, eikä siinä ole lainkaan yksityiskohtia. Silhuetti on hyvä apukeino testata, onko hahmo tunnistettava vai ei, kun kaikki värit ja yksityiskohdat on riisuttu pois. Hahmon silhuettia on helppo tehdä tunnistettavammaksi yksinkertaistamalla hahmoa.

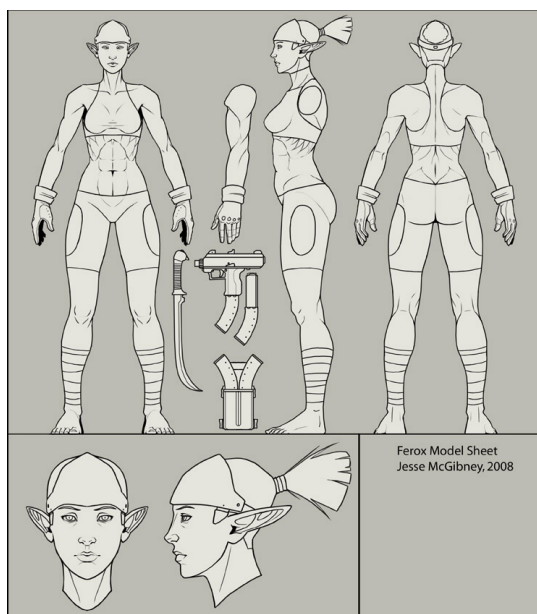
Yksinkertaistaminen toimii hahmosuunnittelussa muutenkin hyvänä keinona, niin kuin aikaisemmin kirjoitin.

Silloinkin, kun tekijä haluaa muuttaa hahmon vaateetusta, hahmossa tulisi säilyttää jotakin tunnistettavaa, jotta lukija ei hämmentyisi. Esimerkiksi hahmon vaateetusta voi muuttaa, jos hahmon hiusten sekä kasvojen mallit ovat persoonallisia ja pysyvät ennallaan. (Mateu-Mestre 2010.)

Monet sarjakuvan tekijät pidättäytyvät ”pysyvyydessä”, eli he eivät koskaan muuta hahmojensa vaateetusta tai hiustyyliä. Itse en näe pysyvyyden rikkomista ongelmana niin kauan kuin hahmoa ei muuteta täysin toisenlaiseksi. Mielestäni hahmojen vaatteiden vaihtaminen silloin tällöin tuo hahmoihin lisää ulottuvuutta. Käytin itse pysyvyyden rikkomista hyväksi *Moorville*-tarinaa piirtäessäni etenkin naishahmojen kohdalla, koska halusin viestittää, että naishahmoni ovat tarkkoja tyylistään, muotitietoisia sekä luonteeltaan turhamaisia.

5.2.4. Model sheet

Model sheet on samankaltainen kuin character sheet, mutta se on apuväline hahmon *visuaalisen* ulkomuodon suunnitteluun, eikä se sisällä tekstiä sillä tavoin kuin character sheet. Molemmilla pohjilla on yhtä tärkeä merkitys hahmosuunnittelussa. Ne toimivat apuvälineinä piirrettäessä sarjakuvatarinaa, koska tekijän ei tarvitse silloin yrittää muistaa jokaista pienintäkin yksityiskohtaa ulkoa.

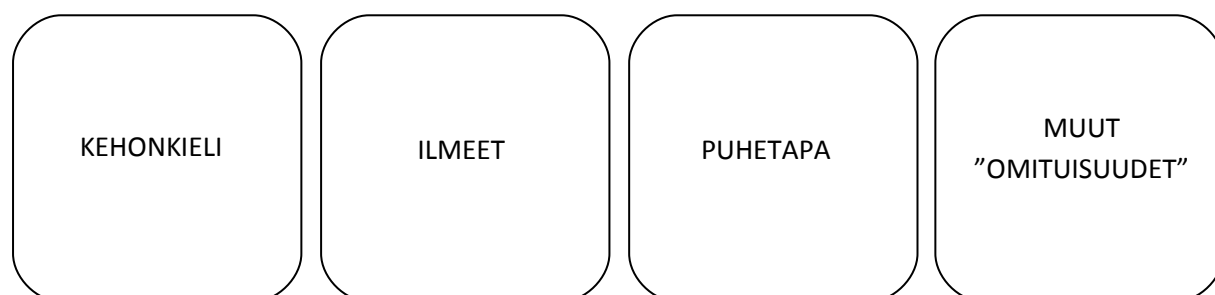


Jesse McGibney (2008)

Model sheet sisältää kuvia hahmosta eri kuvakulmista, sekä kasvoista että vartaloista. Siihen voi myös sisällyttää kuvia asusteiden tai kasvojen sekä hiusten tärkeistä yksityiskohdista. Tyypillisin model sheet sisältää kokonaisen hahmon kuvattuna edestä, sivulta ja takaa, jolloin hahmo on nähtävissä kokonaisuudessaan.

5.3 Ominaiset piirteet

Hahmo ei koostu pelkästään luonteenpiirteistä ja visuaalisista piirteistä vaan myös hahmoille ominaisista tavoista puhua, käyttäytyä ja liikkua. Hahmolle ominaiset piirteet käsittävät McCloudin (2006) mukaan neljä osa-aluetta:



Nämä neljä osa-aluetta muodostavat hahmon niin sanotun ”emotional territoryn”. (McCloud 2006.) Kaikki nämä osa-alueet ammentavat materiaalia hahmon persoonallisuudesta ja ”suodattuvat” esiin hahmon vartalon ja ulkoisen olemuksen kautta.

Kehonkieli tarkoittaa hahmon tapaa liikkua ja toimia. Hahmo voi olla varautunut tai suurieleinen, jäykkä tai vapautunut ja niin edelleen, ja kaikki edellä mainitut piirteet muokkaavat hahmon liikkumisesta erilaista. Tämä sama pätee oikeidenkin ihmisten kohdalla, joten tekijälle on erityisen tärkeää tutkia ympäröiviä ihmisiä oppiakseen kehonkielestä mahdollisimman paljon. Sarjakuvassa on myös hyvä turvautua liioitteluun, jolloin luonteiden tuomat erot saa selkeämmin esiin hahmon liikkeiden kautta

Persoonallisuus määrittää myös sen, miten hahmo ilmehtii ja millä tavalla hahmo puhuu. Puhetapaan vaikuttaa tietenkin myös se, millaisesta kulttuurista tai asuinympäristöstä hahmo tulee. Myös sosiaalinen asema vaikuttaa puhetapaan. Kouluttamaton, köyhistä oloista kotoisin oleva hahmo ei puhu samalla tavalla kuin jalosukuinen, varakas hahmo. Myös ikä vaikuttaa hahmon puhetapaan, ja iän karttuminen nuorelle hahmolle muokkaa todennäköisesti myös koko hänen olemustaan, koska hahmolle karttuu uusia kokemuksia. Kokemusten laatu (eli ovatko ne hyviä vai huonoja) määrittelee sen, mihin suuntaan hahmo ”kasvaa”.

McCloud (2006) neuvoo, että hahmolle on hyvä määritellä kahdesta kolmeen avainilmettä, joita tarinassa käytetään hyväksi. Avainilmeet tulevat sopivissa tilanteissa useasti toistettuna lukijalle nopeasti tutuiksi ja tiiviiksi osaksi hahmoa. Hahmon voi myös rakentaa kokonaan tietyn dominoivan luonteenpiirteen ympärille (McCloud 2006), mutta mielestäni tässä piilee se vaara, että hahmosta tulee liian yksipuoleinen tai liian stereotyyppinen. Esimerkiksi hahmo, joka on aina kaikessa toiminnassaan pessimistinen ja kyyninen, käy lukijalle nopeasti hyvin raskaaksi. Mielestäni tiettyä luonteenpiirrettä tiukasti noudattavat hahmot sopivat parhaiten strippeihin sekä lyhyisiin sarjakuviin, ei niinkään pitkiin graafisiin novelleihin, jotka vaativat hahmoilta monimuotoisuutta.

Hahmon muut omituisuudet ovat mielestäni se alue, missä tekijä saa pitää hauskaa ja tuottaa sitä kautta iloa myös lukijalle. Se on tekijän leikkikenttä. Hahmoille on mielekästä antaa omituisia piirteitä ja tapoja, jotka tekevät hahmosta epätäydellisen ja inhimillisen. Tekijän tulisi kuitenkin muistaa se, että hahmo tulee pitää silti yhtenäisenä. Hahmon mitä

oudoimpien omituisuuksienkin tulisi kulkea käsi kädessä sen kanssa, millainen hahmo pohjimmiltaan on. Tärkeintä on hahmon *johdonmukaisuus*.

Johdonmukaisuus tarkoittaa sitä, että hahmon kaikki osa-alueet sopivat yhteen, eikä mikään niistä saa liiaksi poiketa muista osa-alueista. Hahmo tulee rakentaa joka puolelta sellaiseksi, että hahmolle annetut ominaisuudet, sekä henkiset että fyysiset, toimivat saumattomasti yhdessä. Tekijän kannattaa myös hahmoa suunnitellessaan muistaa se, että hän saattaa joutua piirtämään hahmon jopa tuhansia kertoja. Tämän vuoksi hahmosta kannattaa tehdä miellyttävä piirtää, jotta työ ei käy liian raskaaksi.

6 Tie Moorvilleen

Moorville on oma sarjakuvatarinani, jonka työstämisen aloitin jo vuonna 2011. Kahden vuoden tiiviin työstämisen jälkeen se on muuttunut hyvin paljon siitä, mitkä olivat tarinan lähtökohdat. Jotkin osa-alueet puolestaan ovat säilyneet täysin koskemattomina. Olen erittäin tyytyväinen siihen, että olen käyttänyt Moorvillen kehittämiseen näinkin kauan aikaa. Miettiessäni nyt kaksi vuotta taaksepäin ja opiskeltuani tässä opinnäytetyössä käsiteltyjä asioita, ymmärrän sen, ettei Moorville olisi toiminut sellaisena, millaiseksi olin sen alun perin suunnitellut. Olin lähtenyt tarinan kanssa liian nopeasti liikkeelle tekemättä tarpeeksi suunnittelutyötä.

Suurin virheeni Moorvillen aloittamisen kohdalla oli se, että halusin tehdä tarinan, joka on täynnä ”viileitä” hahmoja. Lähdin työstämään tarinaa hahmojen enkä tarinan kautta, vaikka tarina on aina se tärkein osa-alue. Eräs ystävästäni sanoi minulle alkuperäisistä hahmokonsepteistani, että ne olivat visuaalisesti näyttäviä, mutta kaikki hahmot olivat ”liian cooleja ja vain poseerasivat kauniina sekä komeina, mutta eivät herättäneet minkäänlaista mielenkiintoa”. Tämä kommentti pysäytti minut miettimään sarjakuvatarinaani ja aloin työstää sitä uudelleen aivan alusta saakka. Moorville muuttui radikaalisti ja sai lopulta oikean muotonsa ahkeran työstämisen jälkeen.

On kuitenkin myönnettävä, että Moorvillen alkuperäinen idea lähti liikkeelle erään hahmon kuvasta. Ei siis ole mahdotonta, että tarina saa alkunsa hahmosuunnitelmasta. Tärkeintä on kuitenkin se, että tarinan jatkosuunnittelu etenee tarinan ehdoilla.

Pitkän pohdinnan jälkeen löysin Moorvillen tarinan pääidean: halusin kertoa tarinan perheestä ja perheenjäsenistä, jotka joutuvat keskenään voimakkaaseen vastakkainasetteluun. Halusin repiä tiiviin perheen hajalle ja pistää hahmoni käymään läpi kaiken sen kaaoksen, mitä siitä seuraa. Moorvillen keskiössä ovat kolme Reed-perheen jäsentä: isosisko Vivian, keskimmäinen veli Benedikt ja nuorin veli Boone, joka on myös tarinan päähahmo.

Tarinan kaksi vahvinta osa-aluetta ovat gangsterimaailma sekä voodoo. Muodostin näistä kahdesta osa-alueesta tarinan vastavoimat: kaupungin kahteen osaan jakavat moorilaiset ja voodilaiset. Tarinan nimi Moorville viittaa kaupunkiin, missä kaikki tapahtuu. Moorville on keskisuuri satamakaupunki, joka on vahvasti moorilaisten gangstereiden hallitsema.

Kaupungissa toimii kuitenkin itsenäisenä alueena paikka nimeltä Vood. Vood on voodoo-taitajien oma asuinalue (vrt. Chinatown, Harlem jne.). Moorilaiset ja voodilaiset ovat tarinan kaksi eri osapuolta ja sodassa keskenään, ja myös Reedit joutuvat näiden osapuolten aiheuttamien tapahtumien keskiöön.

Se, että päädyin yhdistämään gangsterit ja voodooon kaltaisen taikuuden tarinassa johtuu kahdesta asiasta: rakastan vanhan ajan gangsterimaailmaa sekä pidän hyvin paljon yliluonnollisista elementeistä tarinoissa. En halunnut tehdä perinteistä gangsteritarinaa, koska niitä on jo niin paljon. Sen vuoksi päätin lisätä pienen jujun tarinaan, ja tässä kohtaa voodoo astui kuvaan.

Tarinassa esiintyvä taikuus ei ole puhtaasti voodooa vaan sitä esikuvana käyttävää taikuutta. Haluan, että tarinassa on synkkä ja yliluonnollinen, selittämätön puoli, mutta en halunnut tarinaan perinteistä magiaa, jossa loitsitaan. Se ei olisi sopinut tarinan maailmaan, toisin kuin voodoo, koska itse näen voodooon realistisena taikuutena. Musta magia on selittämätöntä, mutta uskon itse sen voimaan. Se ei tunnu täysin ”hölynpölyltä”, niin kuin esimerkiksi fantasiatarinoissa esiintyvä velhotaikuus. Musta magia ja voodoo oli myös helppo sijoittaa Moorvilleen, joka on saman kaltainen kaupunki kuin mitä voi löytää esimerkiksi Louisianan osavaltiota (New Orleans jne.), ja tällä alueella on harjoitettu oikeasti voodooa.

Hahmot asettuvat tarinassa molempiin maailmoihin, jotkut vain toiselle puolelle ja jotkut kumpaankin. Sen vuoksi hahmot ovat hyvin erilaisia toisistaan. Osa hahmoista on perinteisiä gangsteritarinan hahmoja, mutta voodilaiset ovat gangsterimaailman sekä voodooon maailman risteytymiä, ja tämän vuoksi nämä hahmot ovat tavallisia gangstereita persoonallisempia. Tarina itsessään puolestaan lainaa elementtejä molemmista osapuolista. Se ei ole pelkästään gangsteritarina tai pelkkää mustaa magiaa vaan yhdistää nämä tai on ajoittain painottunut jommallekummalle puolelle (riippuen tarinan tapahtumista). Toisin sanoen Moorville edustaa gangstereita ja heidän maailmaansa, kun taas Vood edustaa voodooa ja tarinan yliluonnollista osiota.

Tarinan päähahmoja on kuusi:



Yksi suurimmista muutoksista Moorvillessa oli se, että muutin hahmot lopulta ihmisistä eläimiksi. Piirsin paljon konseptikuvia hahmoistani ihmismuodossa, mutta en ollut niihin tyytyväinen, koska en saanut hahmoihini kunnolla persoonallisuutta ja ilmeikkyyttä. Lopulta päätin kokeilla aivan toisenlaista lähestymistapaa. En ole oikeastaan koskaan harrastanut eläinten piirtämistä, mutta päätin kokeilla sitä silti. Yllätyin iloisesti huomattessani, että eläinmuodossa sain hahmoistani juuri sellaisia kuin olin toivonut.

Yhdistin eläinhahmot ihmishahmojen kanssa, mikä tarkoittaa sitä, että hahmot ovat yhä vartaloltaan ihmisiä, mutta kasvoiltaan eläimiä. Valitsin linnut hahmojeni ilmentymiksi sen vuoksi, että olen hyvin linturakas ihminen. Minulla on itselläni lintuja ja olen ollut niistä aina hyvin kiinnostunut, joten pääsin hyödyntämään tarinassani sen, mitä olen linnuista vuosien aikana oppinut ja havainnut. Linnuissa on etuna myös se, että lintulajeja on lukematon määrä, joten tulen varmasti aina löytämään sopivia lintuja hyödynnettäviksi vaikka millaisten hahmotyyppien kohdalla. Ilokseni huomasin myös sen, että erilaisista lintulajeista saa helposti hyviä ideoita hahmoihin. Tein esimerkiksi palkkatappaja-hahmosta korppikotkan, ja voodilaiset ovat pääasiassa korppeja, jotka ovat erittäin älykkäitä lintuja ja myös sopivan synkkiä edustaakseen hahmoja, joilla on voodoomaisia, pelottavia kykyjä sekä salaisuuksia.

Tarinan hahmojen alkuperäiset ihmisversiot:

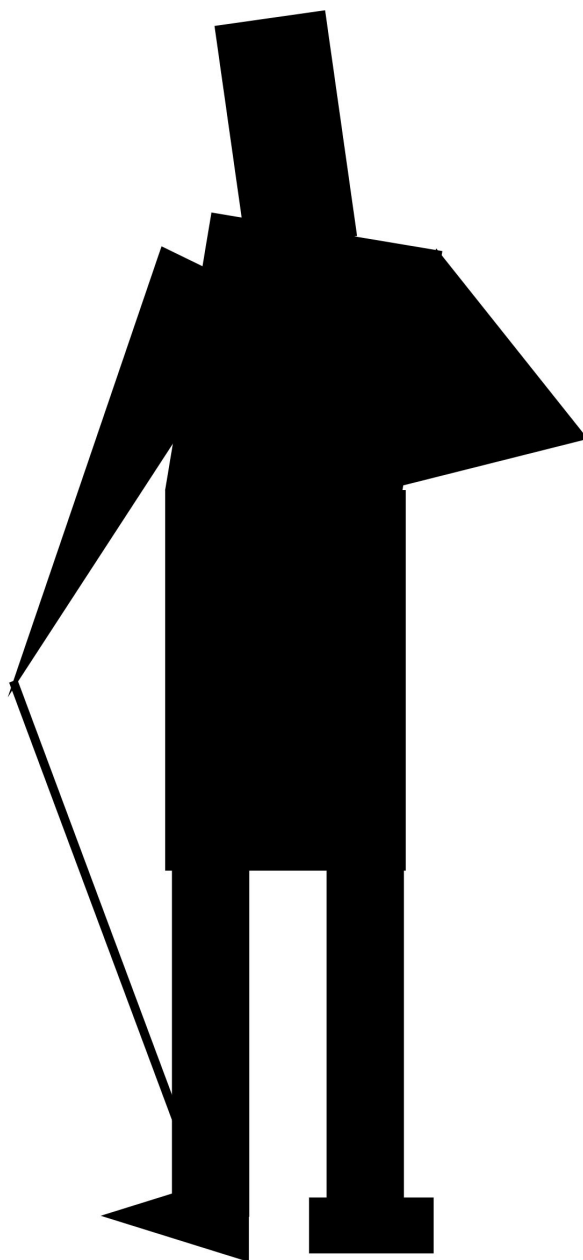
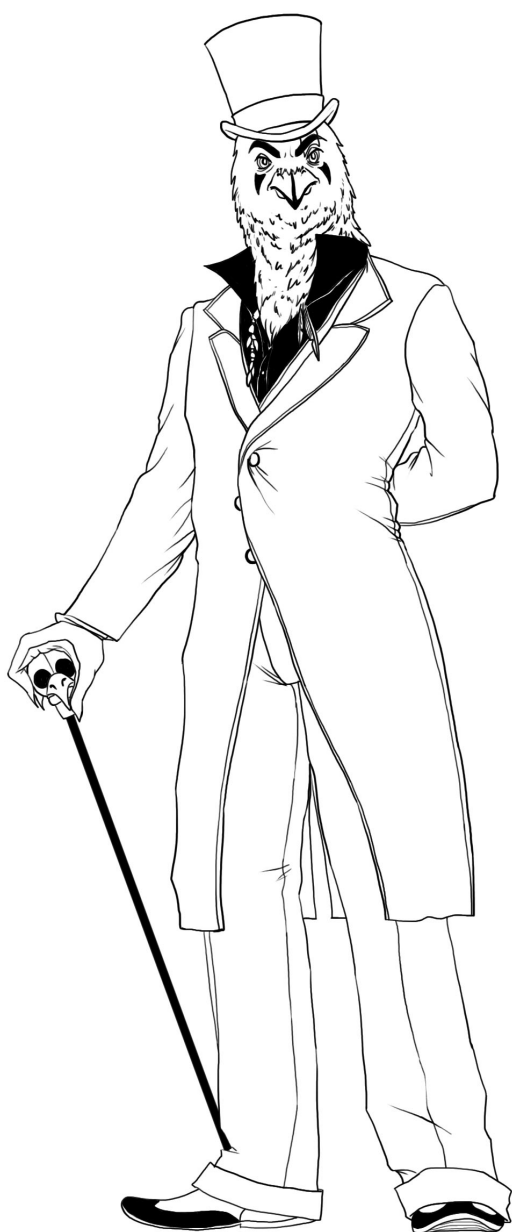


Testasin yhden hahmoni kohdalla sitä, kuinka hyvin muodot toimivat hahmossa ja pitääkö se paikkansa, että tietynlaiset muodot edustavat tiettyjä piirteitä ja asioita. Päätin ottaa

tarkasteltuun sellaisen hahmon, joka on niin sanotusti ”harmaalla alueella”. Hän ei siis ole puhtaasti hyvä tai paha vaan sijoittuu näiden kahden puoliskon välimaastoon. Tein testin siten, että yksinkertaistin tekemäni hahmokonseptin muuttamalla sen pelkiksi geometrisiksi muodoiksi.

Lähtökohtana minulla oli tehdä tästä kyseistä hahmosta (nimeltään Witch Boss) vaikuttava, sekä ulkonäöltään että vaatetukseltaan. Halusin tehdä hänestä kookkaan, mutta jäntevän ja enemmän hoikan kuin rotevan. Halusin korostaa Witch Bossin voimakasta luonnetta hänen vaatevalinnoillaan. Hän pukeutuu hyvin ja näyttävästi, sekä hyvin persoonallisesti. Hänen vaatteensa ovat myös muodoiltaan ja leikkauksiltaan persoonallisia. Witch Bossissa yhdistyy voodoo-pappi sekä gangsteripomo, mutta en halunnut tehdä hänestä pelkästään uhkaavan oloista, koska hän ei ole luonteeltaan paha. Hän jää hieman arvoitukseksi, ja halusin viestiä tätä myös hänen ulkomuodollaan. Lintulajiksi kyseiselle hahmolle valitsin korpin.

Witch Boss-hahmon konseptikuva ja hahmon geometriset muodot:



Hallitsevat muodot on helppo löytää: neliö sekä kolmio. Pyöreitä muotoja hahmossa ei ole lainkaan, ja neliö on kaikista hallitsevin muoto. Tämä sopii kyseiseen hahmoon, koska hän on ennemmin hyvän kuin pahan puolella, mutta ei kuitekaan täysin. Hän on luotettava ja rehellinen sekä tasa-arvoa kannattava, mutta Witch Boss on uskollinen vain omilleen. Hän pystyy turvautumaan kyseenalaisiin keinoihin suojellakseen hänelle tärkeitä asioita, jolloin hänestä tulee helposti esiin myös ikävämpiä piirteitä. Hän pystyy olemaan hyvin ovela ja aggressiivinen, ja hän tulee aiheuttamaan tarinassa useita konflikteja (kolmio).

Myös Witch Bossin hahmosilhuetti toimii hyvin. Hahmo on helposti tunnistettavissa erityisesti hänen käyttämänsä silinterin ansiosta, ja myös hänen teräväkärkiset kenkensä ja kävelysauvansa jäävät helposti mieleen.

Witch Boss-hahmon silhuetti:



Projektiosuutena opinnäytetyöhöni valmistin Moorville-tarinan 11-sivuisen prologin, jonka aikana esitellään kaikki tarinan kuusi päähahmoa. Prologi laittaa varsinaisen tarinan liikkeelle ja toimii johdantona sarjakuvan ensimmäiseen osaan. Olen yhdistänyt sarjakuvassa perinteisen ja digitaalisen piirtämisen, koska itse harrastan molempia. Piirsin alkuperäiset sarjakuvasivut perinteisesti lyijykynällä ja varjostin ne kevyesti käsin. En käyttänyt tussausta sarjakuvassa lainkaan, koska halusin piirtojäljestä pehmeää ja hieman vanhahtavaa. Käsin piirtämisen jälkeen skannasin piirtämäni ruudut ja tein ne valmiiksi digitaalisesti. Digitaaliseen vaiheeseen sisältyi sivupohjan valmistaminen, lopullinen varjostus, puhekuplien sekä ruutujen ääriviivojen teko ja kirjainten ladonta. Olen käyttänyt samanlaista sivupohjaa jokaisen tarinasivun kohdalla, eli pohjaväri ja pohjan tekstuuri on jokaisella sivulla sama. Päädyin tekemään sarjakuvastani mustavalkoisen, jossa on vivahdus seepiaa, koska tarina sijoittuu 1930-luvulle, ja halusin käyttää väritystyylissä vaikutteita mustavalkoisista elokuvista sekä film noirista. Tarinan sävyjen tummuus vaihtelee sen mukaan, onko kohtauksessa päivä vai yö. Joillakin sivuilla käytän ylimääräisiä värejä korostaakseni tarinan kannalta merkittäviä asioita tai luodakseni sivuille erityistä tunnelmaa.

Moorville-tarinan ensimmäinen sivu:



Minulla on alusta asti ollut suunnitelmana tehdä Moorvillestä niin sanottu ”jatkuva sarjakuva”, ei yksittäistä graafista novellia. Pitkällä juoksulla tarinalla tulee tietenkin olemaan alku ja loppu, mutta vielä tässä vaiheessa en ole miettinyt projektiani niin pitkälle. Olen suunnitellut Moorvillen maailmaa ja tarinaa niin kauan, että haluan jatkaa sen ja hahmojen parissa työskentelyä niin pitkään kuin mahdollista. Haluan nähdä, kuinka pitkälle tarina voi kantaa ja kuinka paljon voin kehittää hahmojani, ennen kuin luon tarinalle lopun.

Opinnäytetyöni lopussa on liitteinä tekemäni character ja model sheet yhdestä tarinan hahmoista sekä konseptikuvia.

7 Yhteenveto

Hahmosuunnittelu on iso ja monimuotoinen prosessi. Sen ei tarvitse kuitenkaan olla monimutkaista, ja helpottava asia hahmosuunnittelun kohdalla on se, ettei sen tekemiseen ole yhtä oikeaa kaavaa. Jokainen tekijä voi muokata itselleen sopivan työskentelytavan, jolloin hahmosuunnittelusta tulee nopeasti rutiinia, ja näin se muuttuu helpommaksi.

Hahmosuunnittelun oppimista varten on kuitenkin monia hyviä oppikirjoja, joihin kannattaa tutustua, sekä työkaluja, joita kannattaa käyttää. On myös muutamia pääperiaatteita, jotka olisi hyvä muistaa, kun lähtee suunnittelemaan tarinan hahmoja.

Tärkeintä on muistaa se, että kaikki suunnittelu lähtee liikkeelle tarinasta. Tarina on kaiken ydin, ja kun tarina on kunnossa, hahmosuunnittelunkaan ei pitäisi olla ylitsepääsemättömän vaikeaa. Hahmosuunnittelun voi myös jakaa osiin: hahmo koostuu persoonasta sekä visuaalisesta ulkomuodosta. Kun hahmoa käsittelee eri osien summana, siitä saa helpommin tehtyä kokonaisen ja loogisen. Täytyy vain muistaa, mikä hahmossa on tärkeintä, ja se on persoona. Samalla tavoin kuin hahmo palvelee olemassa olevaa tarinaa, hahmon ulkonäkö palvelee sen persoonaa. Tällä tavalla edeten tekijä ei voi eksyä hahmoa suunnitellessaan.

Hahmosuunnittelu oli itselleni hyvin vaikeaa ennen tämän opinnäytetyön aloittamista. En tiennyt, mistä minun olisi pitänyt aloittaa, ja minulla oli sama ongelma kuin suurimmalla osalla tekijöistä: piirsin paljon hahmoja ilman minkäänlaista taustatarinaa. Lähdin tekemään hahmoja väärästä suunnasta, mutta en ymmärtänyt sitä itse vielä silloin. Minä myös vierastin hahmosuunnittelua, koska pidin sitä valtavan suurena prosessina, jota on mahdotonta pitää mitenkään kasassa.

Vasta tutustuttuani eri ammattilaisten oppeihin ymmärsin sen, että olin tehnyt kaiken nurinpäin ja pelännyt turhaan. Isonkin projektin saa pidettyä koossa, kunhan sen suunnittelee hyvin ja rauhassa. Koen oppineeni erittäin paljon tätä opinnäytetyötä tehdessäni, koska työstin samaan aikaan omaa sarjakuvatarinaani. Pääsin yhdistämään teorian sekä käytännön, mikä on mielestäni kaikista paras tapa oppia.

En koe enää, että hahmosuunnittelu on loputon ominaisuuksien ja visuaalisten elementtien suo, jonka keskelle pitäisi jostakin poimia jonkinlainen tarinakin kaiken lisäksi. Nyt siitä on muodostunut minulle selkeä polku, jonka varrella on monta pysähdystä.

Lähteet

Kirjat

Eisner, W. 1996. Graphic Storytelling. Poorhouse Press.

Kirkman, R., Moore, T., Adlard, C. & Rathburn, C. 2004. The Walking Dead. USA: Image Comics Inc.

Mateu-Mestre, M. 2010. Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers. California: Design Studio Press.

McCloud, S. 2006. Making Comics. New York: HarperCollins Publishers.

Niemi-Mattila, M. 1998. Ajattomat arkkityypit: Vantaa: WSOY.

Niemi-Mattila, M. 2008. Jumalainen mies. Juva: WSOY.

Tillman, B. 2011. Creative Character Design. USA: Focal Press.

Tolkien, J.R.R. 1954-1955. Taru Sormusten Herrasta. Allen & Unwin.

Withrow, S. & Danner, A. 2007. Character design for graphic novels. Sveitsi: Rotovision SA.

Elokuvat:

The Dark Knight. 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Pictures.

Web-sivut:

Changing Minds. Jung's Archetypes. Luettu 30.11.2011. <http://changingminds.org/>

Cherry, K. Archetypes. Luettu 30.11.2011. <http://psychology.about.com>

Example Archetypes. Luettu 3.12.2011.

<http://rgsmedicalinsight.homestead.com/archetypes1.html>

Hawaii Community College. Decoding the Archetypes. Luettu 3.12.2011.

<http://www.hawaii.hawaii.edu/>

Neumann, E. 1954. The Origins and History of Consciousness. Luettu 3.12.2011.

<http://www2.cnr.edu/home/bmcmanus/anima.html>

Ojanen, M. Minäteoriat. Luettu 30.11.2011. <http://www.uta.fi/>

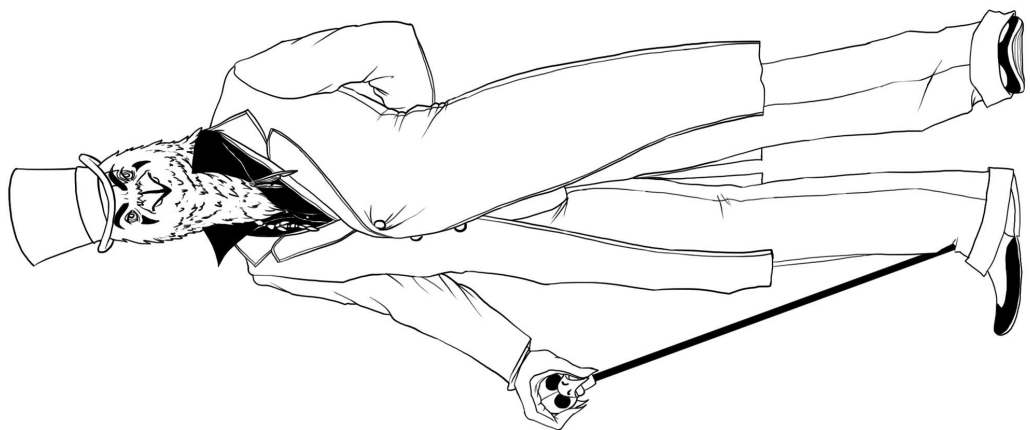
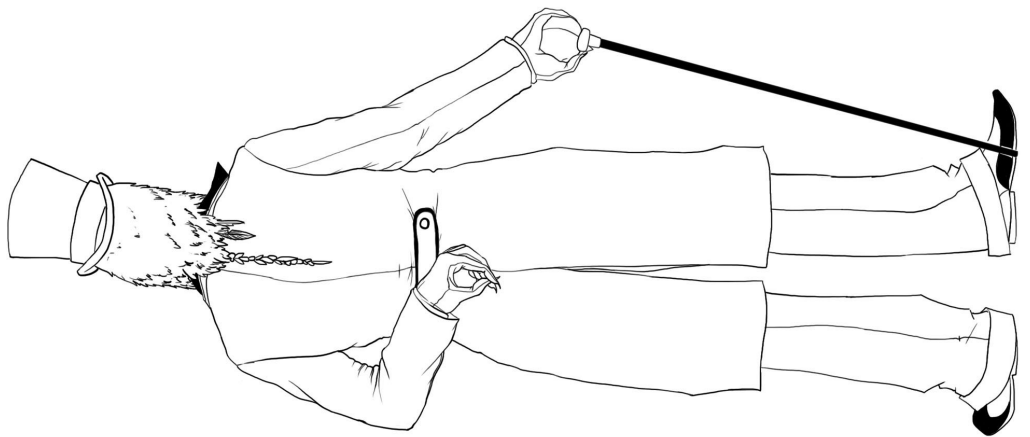
Seven Valleys Software. Archetypes, Myths and Characters. Luettu 3.12. 2011.

<http://www.svsoft.com/Archetypes,%20Myths%20and%20Characters.htm>

Storytech Literary Consulting. *Hero's Journey.* Luettu 15.4.2013.

http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm

LIITTEET



WITCH BOSS
MODEL SHEET

190 CM



MOORVILLE CONCEPT ART I

BLACKIE
"THE BOXER YEARS"
1925



BOULDER



BENEDIKT



VICTOR



THE MOORVILLAINS



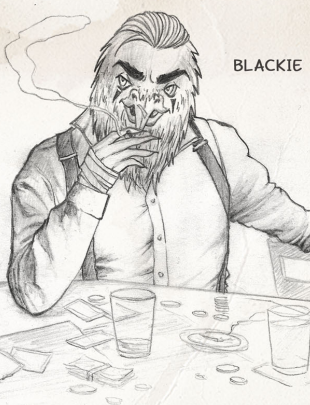
FAT MIKE

WITCH BOSS

THE
POKER NIGHT



BLACKIE



MOSQUITO



MOORVILLE CONCEPT ART II

VIVIAN



CLEANING
DAY



THE MOORVILLE
POLICE
DEPARTMENT

DETECTIVE
MACKPIE



BENEDIKT & DAHLIA
"CASABLANCA"



DAHLIA



BENEDIKT



"LIFE IS A SONG. LET'S SING IT TOGETHER.
LET'S TAKE OUR HEARTS AND DIP THEM IN RHYME.
LET'S LEARN THE WORDS. LET'S LEARN THE MUSIC TOGETHER.
HOPING THE SONG LAST FOR A LONG, LONG TIME."

- LIFE IS A SONG -
RUTH ETTIG

WITCH BOSS - CHARACTER SHEET

NIMI: WITCH BOSS
 IKÄ: 35 VUOTTA
 PITUUS: 190 CM
 SUKUPUOLI: MIES
 ROTU: KORPPI
 SILMIEN VÄRI: SININEN
 SILMÄLASIT/PIILOLINSSIT: -
 KANSALLISUUS: VOODILAINEN
 IHON VÄRI: MUSTAT SULAT (TUMMANHARMAAT SARJAKUVASSA VÄRIEN TOIMIVUUDEN VUOKSI)
 KASVOJEN MALLI: KOLMIO (SILMÄT JA NOKKA)

ALIAS: "POMO"
 PAINO: 85 KG
 HIUSTEN VÄRI: MUSTA

VAATETUS: TYYLIKÄS PUKEUTUJA, BARON SAMEDI-TYYLINEN. SEURAA AJANKUVAA MUTTA PERSOONALLISELLA TAVALLA

MANEERIT: TOINEN KÄSI SELÄN TAKANA, SILINTERIN ASETTELU
 TAVAT: PITUUTENSA VUOKSI IHMISTEN "ALAS" KATSOMINEN, MYSTINEN PUHETAPA, UHKAAVAT KATSEET
 TERVEYDENTILA: HYVÄ
 HARRASTUKSET: POKERI, SEERUMIT, VODOO
 LEMPISANONTA: "VOOD KUULUU VOODILAISILLE."
 ÄÄNI: MATALA, SYVÄ
 KÄVELYTAPA: KÄVELYSAUVAN KANSSA JA KÄSI SELÄN TAKANA, HERRASMIEHEN ELKEET, ROHKEA
 ISOIN PAHE / LUONTEEN VIKAT: EHDOTTOMUUS, NÄKÖKULMAN YKSIPUOLEISUUS
 PARAS PIIRRE: LOJAALIUS JA USKOLLISUUS OMILLEN

KOTIKAUPUNKI: VOOD (MOORVILLE)
 NYKYINEN ASUINPAIKKA: VOOD
 AMMATTI: NOITATOHTORI / JENGIOHTAJA (VOODIN JOHTAJA)
 KYVYT/TAIDOT: VODOO, SEERUMIEN VALMISTUS
 PERHE: VANHEMPIENSA AINOA LAPSI, ITSE PERHEETÖN (LÄHEINEN EDESMENNEEN ISÄNSÄ KANSSA)
 LAPSUUS: VIETTI LAPSUUTENSA VOODISSA VÄHÄOSAISENA NOITATOHTORIN POIKANA
 AIKUISIKÄ: SEURANNUT ISÄNSÄ JALANJÄLKIÄ JA SAAVUTTANUT VOODISSA ASEMAN KUNNIOITETTUNA NOITATOHTORINA
 KOULUTUSTAUSTA: PERUSKOULU, ISÄNSÄ KOULUTTAMA
 TAVOITTEET: VOODIN JA VOODILAISTEN ITSENÄISTYMINEN
 ITSETUNTO: HYVÄ ITSETUNTO, TYYTYVÄINEN ULKOISEEN OLEMUKSEENSA, VAHVA EGO
 ITSELUOTTAMUS: HYVÄ, JOSKUS LIIANKIN HYVÄ

INTROVERTTI VAI EKSTROVERTTI: EKSTROVERTTI
 KUINKA KÄSITTELEE SURUA? NUJERTAMALLA, EI ANNA LIIKAA TILAA
 KUINKA KÄSITTELEE VIHAA? TOIMINNALLA, KORJAAMALLA VÄÄRYYDET VAIKKA VÄKISIN, KOSTOLLA
 KUINKA KÄSITTELEE KONFLIKTEJA? MALTILLISESTI PUNTAROIMALLA
 KUINKA KÄSITTELEE MUUTOSTA? RIIPPUEN MUUTOKSEN LAADUSTA, SULATTAAN HELPOSTI TAI TAISTELEEN RAIVOISASTI VASTAAN (EI SUVAITSE EPÄOIKEUDENMUKAISTA MUUTOSTA)
 KUINKA KÄSITTELEE MENETYSTÄ? TOTTUNUT MENETYKSIIN, MUTTA OTTAA NE RASKAASTI, EI PYSÄHDY
 MOTIVAATIO: VOOD, VOODIN ITSENÄISYYDEN SAAVUTTAMINEN
 PELKO: EPÄONNISTUMINEN, VOODILAISTEN PETTÄMINEN
 ILO/ONNI: OMIEN AUTTAMINEN JA LÄHEISYYS
 IHMISSUHTEET: SOLMII UUSIA IHMISSUHTEITA HELPOSTI, MUTTA VAIN YSTÄVIÄ (EI ROMANTTISIA SUHTEITA, KOSKA NIILLE EI OLE AIKAA)
 ARKKITYYPPI: TRICKSTER
 YMPÄRISTÖ: VOODIN KASVATTI JA VOODISSA ITSEVARMA, MUUALLA VARUILLAAN

AIKAJANA: (ELÄMÄN 5 TÄRKEINTÄ TAPAHTUMAA)

1. EKSYYN KERRAN LAPSENA MOORVILLEN PUOLELLA JA JOUTUNUT PAHAN SYRJINNÄN KOHTEEKSI
2. SIIRTYI SUORAAN PERUSKOULUSTA ISÄNSÄ OPPIIN
3. ISÄ SAI SURMANSA MOORILAISTEN JENGILÄISTEN KÄSISSÄ
4. PERI VOODIN JOHTAJUUDEN SEKÄ NOITATOHTORIN ASEMAN ISÄLTÄÄN
5. OLD BOSSIN KUOLEMA, JOKA LAVASTETTIIN VOODILAISTEN SYYKSI JA AIHEUTTI SODAN MOORILAISTEN JA VOODILAISTEN VÄLILLE